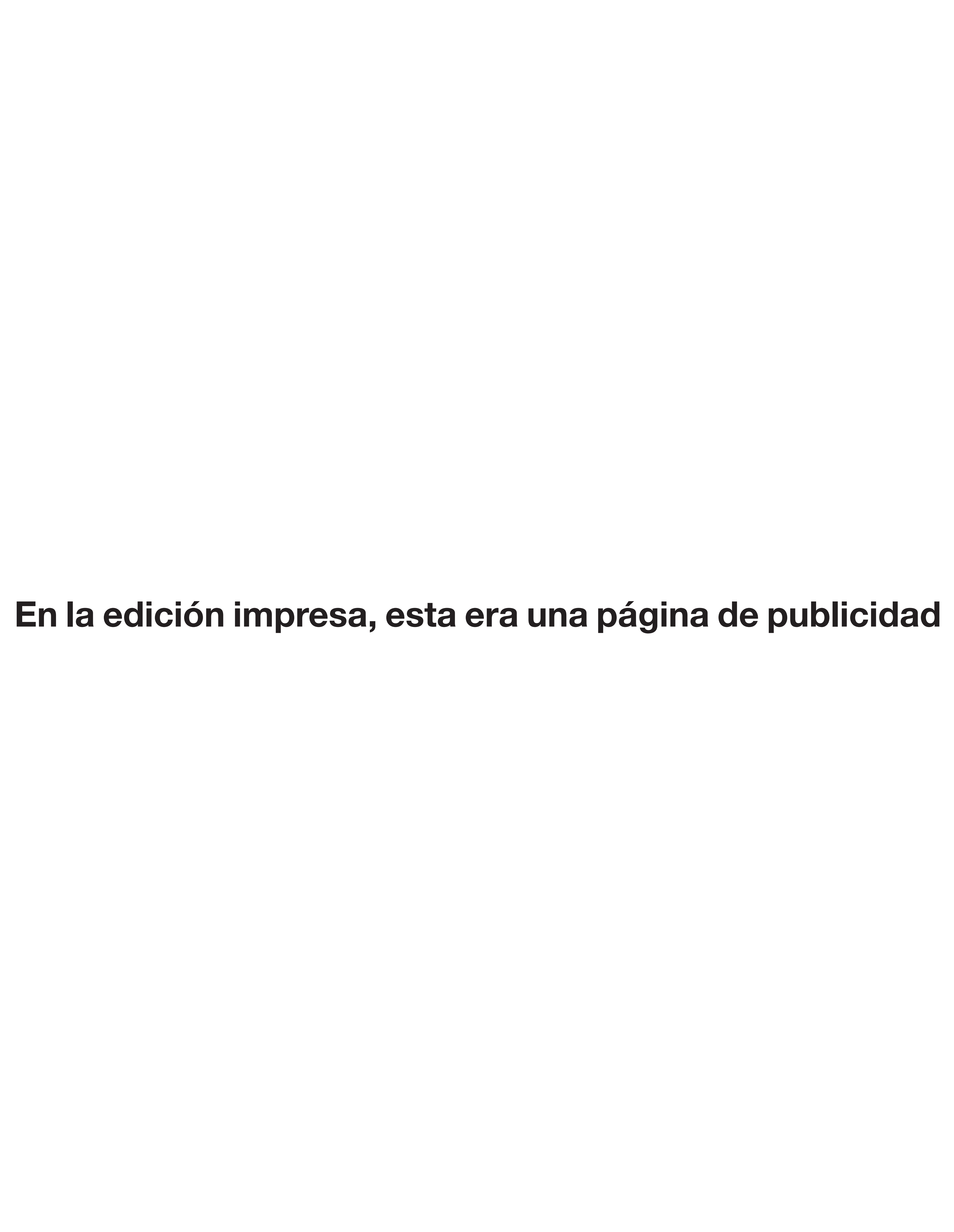
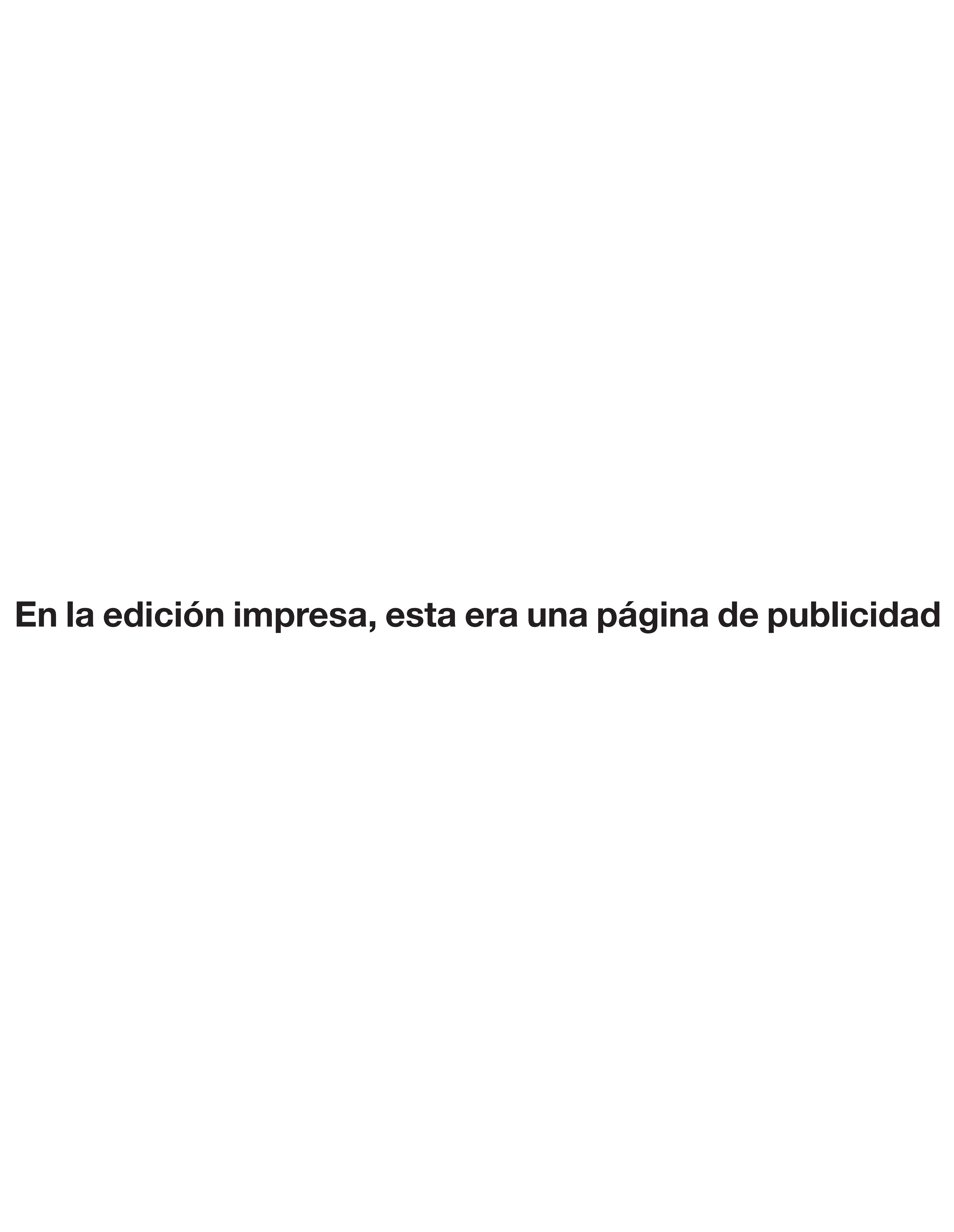
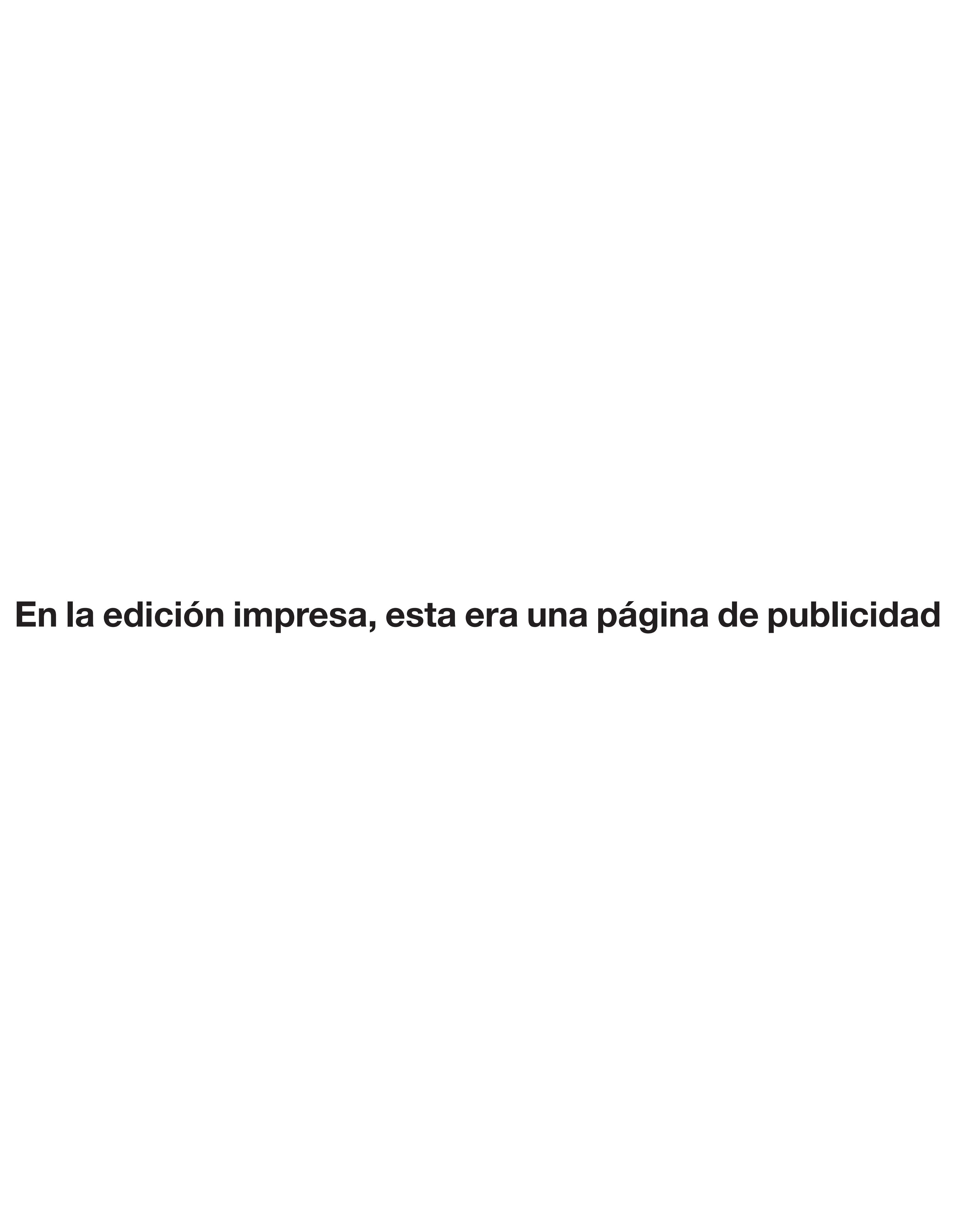


POR SÓLO 3,99€
Revista+DVD con demos y un JUEGO COMPLETO
100% JUEGOS DE PC • 100% DIVERSIÓN • 100% ACTUALIDAD
LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES
Nº. 116 • SEPTIEMBRE 2004
Micromanía
ANÁLISIS Y TRUCOS PARA EL REY DE LA ACCIÓN
DOOM 3
Ya está aquí y... ¡¡es de miedo!!
REPORTAJE
23 JUEGOS DE ESTRATEGIA HISTÓRICA
¡Elige tu favorito!
AVANCE EXCLUSIVO
BROTHERS IN ARMS
La guerra más real llega a tu PC
ASÍ SERÁ LA NUEVA ESTRATEGIA FANTÁSTICA
LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA
¡Conquista el poder del Anillo!
A FONDO LAS MEJORES MISIONES
SACRED
Todas las claves para salvar Ancaria
HOBBY PRESS
Número 116
AÑO XX
8 424094 820313 00116


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad





Ya está aquí, aunque todavía no te lo creas

Bienvenido un mes más a Micromanía. Los últimos treinta días se me han pasado en un suspiro, la verdad. No sé si habrá sido el calorcito, las pocas vacaciones que nos hemos tomado para seguir dándote toda la información de los últimos juegos para tu PC, el haber estado haciendo este nuevo número de Micromanía... o porque he pasado muchísimas horas pegado al ordenador jugando a «Doom 3», igual que el resto de la redacción, palabra.

¡Ya está aquí, sí! Casi, casi al mismo tiempo que Micromanía... bueno, nosotros un poquito después. Pero es el tiempo que necesitábamos para poder jugar a la versión final del título más esperado del año, con permiso de otros grandes deseados, claro.

Como ves, toda espera llega a su fin. Nosotros, cada mes, puntuales en el quiosco. «Doom 3», casi por sorpresa, a la venta en agosto –un mes muy raro para estas cosas, te lo aseguro– y... sí, te prometo que hay más novedades para disfrutar durante las próximas semanas y las que están por venir, aunque haya que esperar un poquito.

De los lanzamientos para el futuro vas a encontrar cumplida información en secciones como noticias, previews o reportajes. Porque lo que llevamos este mes es de aúpa, ya lo verás. Te haré un repaso muy rápido: «Medal of Honor. Pacific Assault», «Warhammer 40000. Dawn of War», «Los Sims 2» –que llega, de verdad, que llega dentro de nada–, «Rome. Total War», «La Batalla por la Tierra Media», «Brothers in Arms»...

¿Qué tal? Bien, ¿no? Pero aquí no acaba la cosa. Este mes hemos preparado también un reportaje de los mejores juegos de estrategia histórica –¡más de 20 juegos en un montón de páginas!– para que no se te escape nada, y analizamos, entre otros, «Doom 3» –hay que justificar la "dedicación"–, «Codename: Panzers», «Shellshock», «Catwoman» y muchos más.

También hemos trabajado a fondo en una guía con las misiones más importantes de «Sacred», en un reportaje con las claves del sonido 3D –cada vez más importante en los juegos de PC– y, por supuesto, no puedo olvidarme de nuestro DVD. ¡Nos hemos vuelto locos! Tiramos la casa por la ventana y te regalamos no uno, sino ¡dos! juegos completos: «Carmageddon TDR 2000» y una versión de prueba de 14 días de «Galaxies», además de las mejores demos, extras y previews del mes.

Nos vemos el mes que viene en el quiosco y como siempre espero tus mensajes para qué me digas qué te ha parecido este número. Micromanía no puede hacerse sin ti.

¡Dos juegos! ¿Nos hemos vuelto locos? ¿Tú que crees? Sólo tienes que mandarme tu opinión...

Francisco Delgado Director
f.delgado@micromania.es



Directora Editorial
Cristina M. Fernández

Director
Francisco Delgado

Redacción
Santiago Tejedor (Redactor Jefe)
Jorge Portillo (Jefe de Sección)
Oscar Lera (Jefe de Sección)

Diseño y Autoedición
Lidia Muñoz (Jefe de maquetación)
Laura García

Colaboradores
J. A. Pascual, E. Ventura, M. Cañete, P. Leceta, L. Escribano, J. Martínez, R. Lorente, A. Trejo, J. Moreno, J. Traverso, D. Rodríguez, D. dela Fuente (U.K.)

Secretarias de Redacción
Ana Mª Torremocha, Chusa Arcones

Diseño Original
Paola Procell, Lidia Muñoz

Edita



Directora General
Mamen Perera

Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez

Subdirector General Económico-Financiero
José Aristondo

Director de Producción
Julio Iglesias

Jefe de Distribución y Suscripciones
Virginia Cabezón

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
José E. Colino

Directora de Publicidad
Mónica Marín

Jefes de Publicidad
Gonzalo Fernández, Beatriz Azcona

Coordinadora de Publicidad
Mónica Saldaña

Los Vascos,17- 28040 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32

Coordinación de Producción
Ángel B. López

Sistemas
Javier del Val

Redacción
Los Vascos, 17- 28040 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48

Suscripciones
Tel.: 806 015 555 Fax: 902 540 111
0.09 euros establecimiento de llamada
0.31 euros/min (horario diurno)

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C.
C/Orense, 12-14, 2ª planta. Oficinas 2 y 3
28020 Madrid - Telf.: 91 417 95 30
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
Argentina: **EDILOGO** Avda. Sudamerica, 1532
1290 Buenos Aires - Telf.: 302 85 22
Chile: **Iberoamericana de Ediciones, S.A.**
Leonor de la Corte, 6035 - Quinta normal C.P. 7362130 Santiago - Telf.: 774 82 87
México: **CADE, S. A. de C. V.** Lago Ladoga, 220
Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo - 03400 México, D.F.
Telf.: 531 10 91
Venezuela: **Disconti, S. A.** Edificio Bloque de Armas
Final Avda. San Martín - Caracas 1010 -
Telf.: 406 41 11
Portugal: **Johnsons Portugal.** Rua Dr. José Spirito Santo, Lote 1-A - 1900 Lisboa
Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

Impresión: Rivadeneyra
C/ Torneros 16, Pol Industrial Los Angeles
28906 Getafe (Madrid)

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

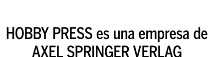
12/2004

Printed in Spain









HOBBY PRESS es una empresa de AXEL SPRINGER VERLAG

sumario



Pág. 40

Preview

LOS SIMS 2

¡Ya hemos jugado con la nueva generación de los Sims! Descubre todo lo que te espera en su segunda parte. Un juego que llega para revolucionar el universo Sim.



Reportaje

LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA

Un extenso reportaje en el que te contamos todo sobre este juegazo.

Pág. 26



Pág. 54

Reportaje

BROTHERS IN ARMS

¿Quieres descubrir cómo será la nueva acción táctica? Pues no pierdas detalle de este exhaustivo reportaje.



Pág. 112

Reportaje

ESTRATEGIA HISTÓRICA

Un completo repaso a todos los títulos que puedes encontrar dedicados al género de la estrategia histórica. ¡Para que elijas el que más te guste!

En este número

Revista Micromanía Nº 116 - Septiembre 2004

¡¡De regalo!! DVD para PC con 7 DEMOS y DOS JUEGOS COMPLETOS



¡¡Todos los meses junto con Micromanía!!

Este mes, dos juegos completos: «Carmageddon TDR 2000» y «Star Wars Galaxies». Siete nuevas demos, previews, actualizaciones, y mucho más...



Pág. 62

Review

DOOM 3
Ya está aquí. Averigüa por qué nos parece uno de los mejores juegos de la historia. No te lo puedes perder...

Pág. 138

Reportaje

SONIDO 3D
Todos los secretos para conocer el sonido 3D y cómo disfrutarlo al máximo en los juegos más potentes.

Solución

SACRED: LA LEYENDA DEL ARMA SAGRADA
Descubre las claves para acabar con el mal en el mundo de Ancaria.

Pág. 96

Ranking

Guías y trucos

Guías y trucos

Reportaje

Sólo para adictos

Hardware

Reportaje

DVD Manía

índice por juegos

A punto de empezar el partido en «FIFA Football 2005»

Encara al portero y... ¡Goooooooool!

La diferencia entre un buen jugador y un "gran" jugador puede estar en su control personal del balón. EA Sports lo sabe bien y, por primera vez, lo introduce en su buque insignia deportivo.

Deportivo · EA Sports · Electronic Arts · Octubre 2004

▲ La base de datos que maneja «FIFA 2005» abarca a una multitud de equipos y ligas de todo el mundo que estarán presentes en el juego con un acabado visual repleto de detalles.



▲ Muchas de las estrellas del fútbol contarán en «FIFA 2005» con movimientos personalizados totalmente reconocibles.

El simulador deportivo de EA Sports llega a su cita anual con importantes novedades, inéditas en la serie, que pretenden cumplir con las expectativas y no pocas demandas de sus miles de seguidores. Por fin, en «FIFA 2005», tendremos un control total sobre los jugadores, más dinámico y más cercano al auténtico fútbol.

En esta entrega se ha implementado un nuevo sistema de juego con el que el balón posee un comportamiento más real, no sujeto a la animación del jugador que lo controla. Gracias a este sistema, el jugador que controlemos podrá desmarcase líbremente o realizar regates para afrontar el uno contra uno.

La gran novedad de «FIFA 2005» es que permite un mayor control del balón para realizar jugadas individuales

Pero, a primera vista, la novedad más sorprendente está en el control al "primer toque" con el que están personalizadas las habilidades únicas de las grandes estrellas del fútbol internacional. Además, esta característica permitirá diferenciar la calidad técnica de los jugadores en el control del balón.

Por supuesto, «FIFA 2005» conservará y ampliará las cualidades que han estado presentes en la serie. Posee la Licencia oficial de la FIFA para recrear 15.000 jugadores reales, 18 ligas nacionales y 38 selecciones absolutas. El juego tendrá también los datos exactos y actualizados de la LFP de 1ª y 2ª División.

Estará disponible además un completo editor con el que podremos modificar o crear el aspecto y habilidades de los jugadores, sus equipaciones, los cánticos de las aficiones, las banderas... Un filón para los creadores de mods. Y, por último, gracias a su modo online podremos desafiar a otros jugadores de «FIFA 2005» de todo el mundo. ■

EA y Crytek llegan a un acuerdo para un nuevo proyecto

¿Se acerca otra obra maestra?

Industria · Crytek/Electronic Arts · Sin fecha confirmada

Sabes que, de vez en cuando –de pascuas a ramos, para qué negarlo– aparece en el panorama un nuevo estudio de desarrollo que te hace un juego de los que pasan a ser clásicos nada más salir. Fue el caso de Crytek con su «Far Cry».

Así que no es de extrañar que cuando ocurre algo así llegue un gigante como E.A. y se aproveche de la situación. Es lo que ha ocurrido con el anuncio de un acuerdo por el que Crytek se compromete a crear un nuevo juego, completamente original, que será distribuido en todo el mundo por E.A.

Teniendo en cuenta cómo es «Far Cry» ya puedes empezar a frotarte las manos pensando en lo que puede venir. Esto, amigo, suena muy bien. ■





▲ Si tu fueras de E.A. también ficharías a alguien que hubiera hecho "esto" como su primer juego. ¿Que no?

Activision anuncia sus planes para 2005

Proyectos suculentos

Industria · Activision · Año 2005

Vamos a ver. Los muchachos de Activision han tenido en su catálogo de 2004 cosas como éstas: «Doom 3», «True Crime», «Rome. Total War», «Vampiro. Bloodlines», «Spider-man 2» (iieeecs!!)... no está nada mal, no señor. Pero como todo les parece poco acaban de anunciar un 2005 que quita el hipo.

Así, de primeras, se ha confirmado lo siguiente para el próximo año: «Call of Duty 2», «True Crime 2», «Quake IV» y «Spider-man 3» (iidoble eeecs!!) entre otros... o sea que ya puedes ir haciendo hueco en tu disco duro, que Activision viene pisando fuerte. ■



▲ «True Crime» tendrá continuación en 2005. Está por ver si Nick será de nuevo el protagonista.

▶ "El Moro" Morientes, que este año regresa al Real Madrid, presta una vez más su imagen para ilustrar la carátula de «FIFA 2005». La primera vez fue para «FIFA 99».

▲ Con el control al "primer toque" los partidos cobrarán mayor realismo, reflejando la calidad técnica de las principales figuras del fútbol y sus toques de balón característicos.

▲ El juego online va a estar potenciado este año, así que será mucho más fácil retar a un partido a cualquier otro aficionado del resto del mundo.

▲ «FIFA 2005» va a contar con un editor mucho más complejo que en ediciones anteriores, pudiendo cambiar a los jugadores o crear torneos...

La cifra



¡¡50.000!! son las descargas piratas en Internet de «Doom 3» que se han estimado durante el primer fin de semana, tras su puesta a la venta. Si la cifra ya es escandalosa haced el cálculo de las pérdidas que suponen para sus creadores y distribuidores; o ya las hacemos nosotros: a su precio recomendado (54,95 €) son casi 3 millones de euros. ¡Se tienen que estar tirando de los pelos! ■

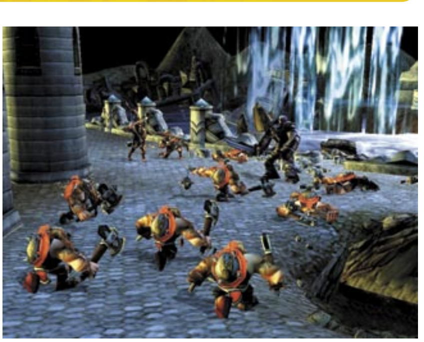
Atari se alía con el universo de «Dungeons & Dragons»

¿Un «D&D» estratégico?

➔ Estrategia ➔ Atari ➔ Primavera 2005

Seguro que no imaginabas que "Dungeons & Dragons", universo conocido por los jugadores de rol de todo el mundo, podría también ser el origen de un juego de estrategia. Pero Atari y Liquid Entertainment quieren demostrar lo contrario con «Dragonshard».

El juego te permitirá manejar una de las cuatro razas en conflicto en el mundo de Eberron, nacido de la brutal lucha entre dos dragones mucho tiempo atrás. Una de las características más originales de «Dragonshard» será, sin duda, el sistema de clases de los personajes. Podrás usar héroes que combatan de modo individual, aunque con un sistema que permitirá compartir algunas de sus habilidades con el grupo de unidades que lideren. ■

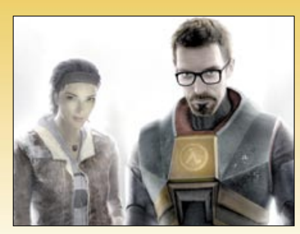


▲ Eberron será el escenario de la acción en «Dragonshard», basado en la licencia de "D&D".



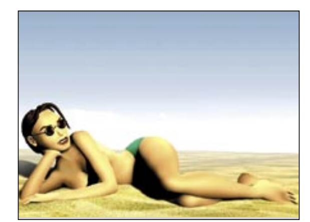
▲ El sistema de clases para los personajes será realmente innovador para un juego de estrategia.

últimahora



¿Habrá un gafe en Valve...? Porque está claro que el desarrollo de «Half-Life 2» está resultando uno de los más complicados de la historia. La última ha sido la filtración del guión (diálogos, escenas y ¡hasta el final del juego!) por culpa de un error de la propia Valve...

«Lineage» ya cuenta con una nueva expansión. El conocido JDR online ofrece nuevas misiones a sus seguidores con «Lineage Episode 2: Heaven & Hell». Esta expansión, además de aumentar el contenido del juego, ofrece un interfaz de usuario totalmente renovado.



De vuelta a «Tomb Raider». Crystal Dynamics ha fichado a Toby Gard para diseñar el nuevo «Tomb Raider». Esto no sería noticia de no ser porque Gard, cuando trabajaba en Core, se encargó de crear a Lara Croft. ¡Vuelve el padre de la criatura!

Todavía más «X2». Si el mes pasado hablábamos de la inminente (aunque tardía) distribución en España de «X2: La Amenaza» ahora la noticia es el anuncio del desarrollo de su expansión, «X2: The Return», ya confirmado por sus responsables. A ver si, ya puestos, ésta también llega cuanto antes...



«Tiburón» se convierte en juego para PC. Eso acaba de anunciar Majesco, que espera tener listo el juego para el verano de 2005, cuando se cumplen 30 años del estreno de la película que hizo que ya nadie se bañará tranquilo en el mar.

El Termómetro

Caliente

Pau Gasol cada día está más cerca del Olimpo deportivo. No sólo juega al baloncesto como una fiera y lleva tres años en la NBA, sino que además acaba de fichar por E.A. para ser la imagen oficial de «NBA Live! 2005» en el año en que la franquicia cumple una década.

Activision sigue los pasos de Take 2 en España abriendo oficinas en nuestro país. De este modo se desvincula de su habitual distribuidor durante los últimos veinte años, Proein, para encargarse de forma autónoma de la comercialización y el marketing de sus juegos en el mercado español. ¡Bienvenidos!

Templado

"Si no puedes con tu enemigo, hazte con él..." Esto debe pensar el hombre más rico del mundo, Bill Gates (¿os suena?), si tenemos en cuenta las declaraciones que ha hecho sobre su interés en comprar Nintendo. Nosotros podemos venderle una Game Boy baratita.

Del 1 al 3 de Septiembre se celebrará en Londres una nueva feria: EGN ("European Games Network"). Creada con la intención de ser el E3 europeo, las cosas no están nada claras teniendo en cuenta que se celebra ¡al mismo tiempo! que el ECTS, que en los últimos años no ha levantado cabeza...

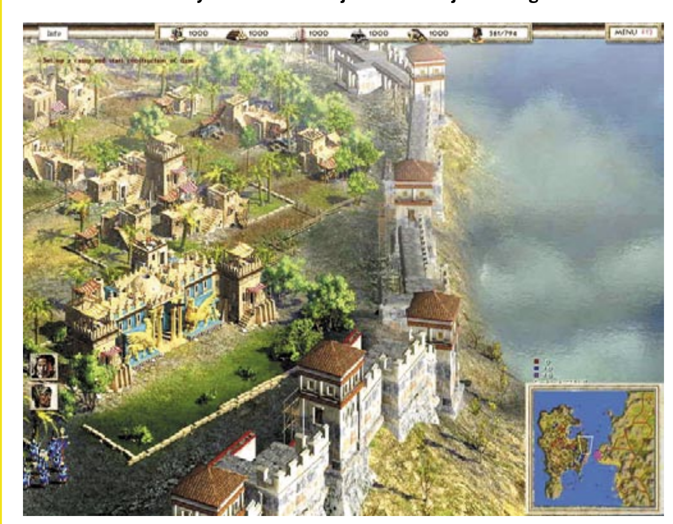
Frío

Un nuevo retraso para «Medal of Honor. Pacific Assault». Se va a noviembre –bueno, no es mucho–, pero esperamos que sea para bien dadas las novedades con las que se justifica su demora. A ver si es posible que esta vez las fechas se cumplan...

E.J. Krause & Asociados ha anunciado que el S2e –feria de videojuegos prevista del 9 al 12 de septiembre, en Madrid– se ha cancelado por "las dificultades para celebrar un salón de estas características en el mercado español"... Y luego decimos que el ECTS va mal...



▲ Las batallas en tiempo real prometen ser de lo más entretenido, permitiéndonos controlar los temibles y numerosísimos ejércitos de Alejandro Magno.



▲ La ambientación de todo el juego estará muy cuidada e incluso contará con la misma banda sonora que la película, firmada por Vangelis.

«Alexander» también se estrenará en tu PC

Estrategia con sabor a cine

➔ Estrategia ➔ Ubisoft ➔ Finales 2004

Para finales de otoño se estrenará la nueva superproducción de Hollywood, "Alexander", basada en la vida y mito de Alejandro Magno, el gran conquistador y estratega de la antigüedad.

Dirigida por Oliver Stone y protagonizada por Colin Farrell y Angelina Jolie la película promete ser todo un espectáculo... que se complementará con el juego de estrategia que Ubisoft está desarrollando.



El juego promete la misma espectacularidad de la película, para lo que el mismo Stone está asesorando al equipo de desarrollo. En él podrás participar en batallas usando tácticas militares reales de la época, controlando ejércitos enormes.

Dice la leyenda que cuando Alejandro vio que no le quedaba nada por conquistar, lloró. ¿Serás tú capaz de emular sus hazañas jugando con «Alexander» y dominar el mundo entero? ■

«UT» tiene tres nuevas entregas garantizadas

¡Larga vida a Unreal Tournament!

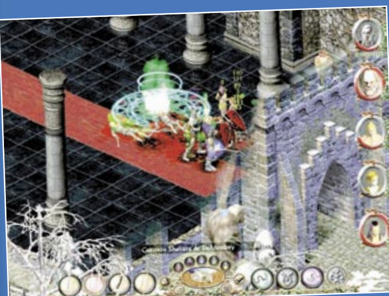
➔ Epic Games ➔ Midway ➔ Virgin Play (sin confirmar)

Epic Games, el estudio responsable de la saga «Unreal Tournament», acaba de hacer público el acuerdo al que ha llegado con Midway para el desarrollo y lanzamiento de tres nuevos juegos de la serie. Hasta ahora la distribución corría a cargo de Atari, pero el nuevo acuerdo implica la ruptura de esta relación. No está confirmado oficialmente, pero es de suponer que Virgin Play, distribuidor de Midway en España, lance estos nuevos juegos en el futuro... ■

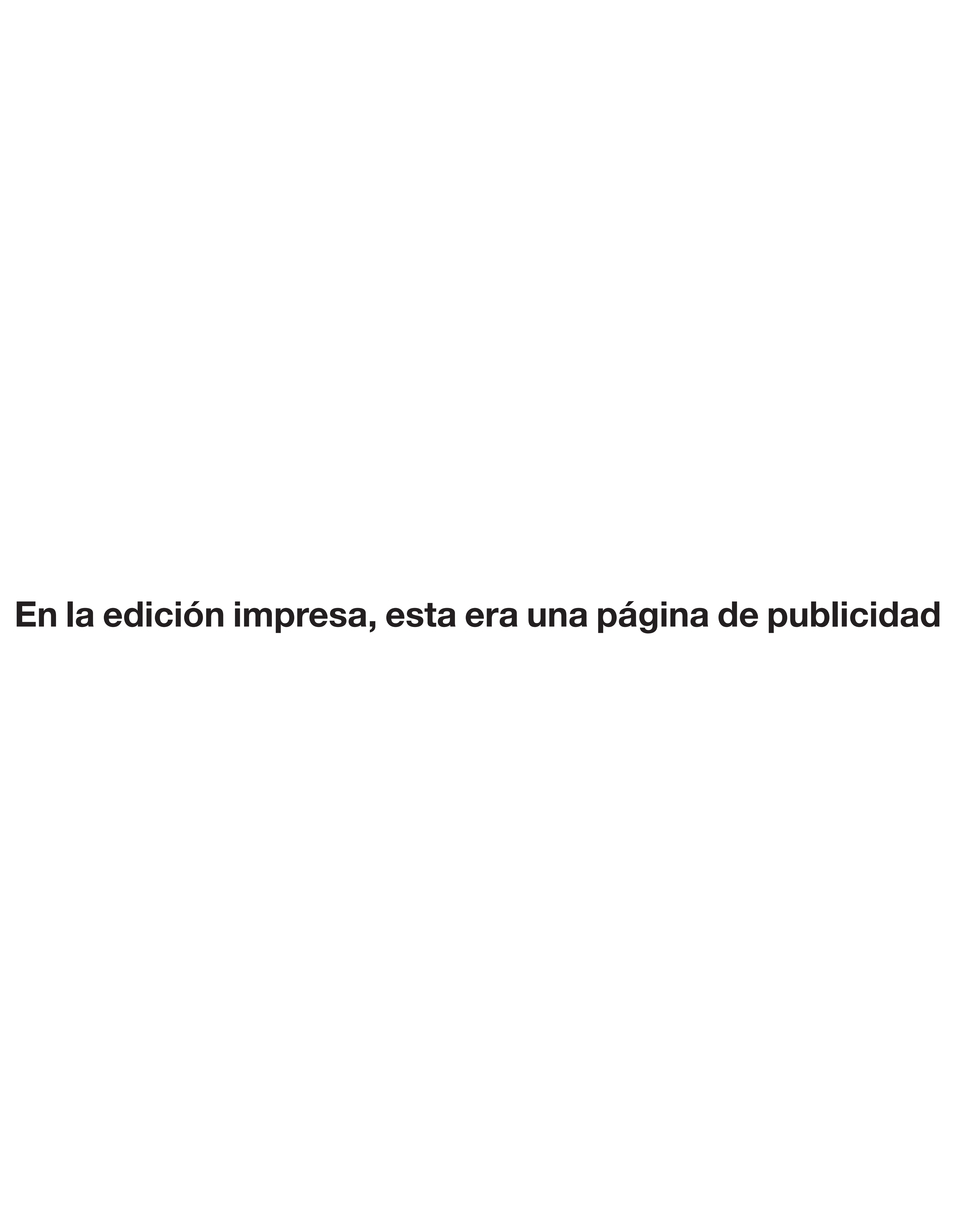


¿Sabías que...

...ante el éxito –tanto de crítica como de público– que está teniendo «Sacred», Ascaron ha anunciado oficialmente el desarrollo de una expansión?

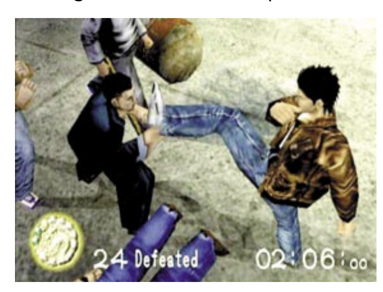


Su nombre es «Sacred Underworld». Si los datos facilitados por Ascaron no sufren cambios tendrá seis nuevos personajes, quince nuevas armas, cinco nuevos tipos de enemigos y un gran jefe final... La acción se desarrollará bajo la superficie de Ancaria, de nuevo amenazado por el mal aunque esta vez por un enemigo procedente de las profundidades de la Tierra.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Breves

Muchos recordaréis a «Shenmue», como un gran juego para Dreamcast. Ahora Sega acaba de anunciar el desarrollo de «Shenmue Online», un JDR para PC. ¿Lo llegaremos a ver en Europa?



Es un rumor, pero nada descabellado, que E.A. ha comprado los derechos para realizar un juego basado en la película «Batman Begins», aún en pleno rodaje para su estreno el año que viene.

«Mortyr», aquel juego de acción en primera persona ambientado en la 2ª Guerra Mundial tendrá una continuación que será lanzada en otoño. ¿Será capaz de hacerle frente al supuesto nuevo «Wolfenstein»?



«Neverwinter Nights 2» anunciado para 2006

Fanáticos del rol, ¡a armarse de paciencia!

Rol · Obsidian/Bioware/Atari · 2006

La comunidad rolera está de fiesta en todo el mundo desde que Atari ha anunciado que ya está en pleno desarrollo la segunda parte del genial «Neverwinter Nights». Inmersivo y apasionante como pocos el juego y sus dos expansiones han sido traducidos a 10 idiomas y han vendido más de dos millones de copias, así que imaginad lo numerosa que es su comunidad de usuarios, entre los que también estamos un montón de fans españoles.

Si la primera parte y sus expansiones fueron creados por Bioware, en esta ocasión, el equipo de desarrollo que se está encargando del proyecto es Obsidian Entertainment, cuyos responsables actuales estuvieron detrás de la publicación y desarrollo de la saga «Baldur's Gate» o de «Icewind Dale»... vamos, que experiencia y curriculum no les falta.

Bioware seguirá colaborando en el desarrollo aportando herramientas de diseño y supervisando todo el proyecto, pues el objetivo –oficialmente reconocido– para «Neverwinter Nights 2» es crear el juego de rol más grande de todos los tiempos... Pues a ver si es verdad... y nosotros, que lo disfrutemos. ■



▲ **La comunidad de «Neverwinter Nights» ha seguido creciendo gracias a sus expansiones, así como a las «Aurora Tools» sus herramientas para hacer "mods".**



▲ **«Neverwinter Nights 2» será distribuido por Atari y promete ser un JDR alucinante. La espera se nos va a hacer muuuuy larga.**

La moda retro llega a los videojuegos

¡Soy Tony Montana! ¡Soy el rey del mundo!

Acción · Relic Games/Vivendi · Otoño 2005

Que lo sepas. Se está poniendo de moda hacer juegos de películas con más de 20 años a sus espaldas. Y si no te lo crees, al anuncio de la adaptación al PC de «Tiburón» se une ahora el de «El Precio del Poder».

La mítica «Scarface» –título inglés original– fue dirigida por Brian de Palma y protagonizada por Al Pacino y Michele Pfeiffer. Su adaptación a juego de ordenador la llevará a cabo Radical Games y seguirá el mismo guión que la película, narrando el ascenso al poder en la mafia de las drogas de Tony Montana, un delincuente cubano, en los años 70. ■





El salvaje oeste se vuelve más real en «Desperados 2»

Yo no haría eso, forastero...

Estrategia/Acción · Spellbound · Final 2004

«Desperados 2», que estará disponible este mismo año, seguirá la idea básica del primer juego e incorporará un nuevo personaje, el indio Hawkeyes. Además, se acaba de confirmar que incorporará una tecnología nueva para ofrecer un aspecto mucho más real que su antecesor.

La habitual perspectiva isométrica se combinará con otra en tercera persona, entre las que podrás alternar en todo momento, siendo la última especialmente recomendable para situaciones como duelos y peleas.



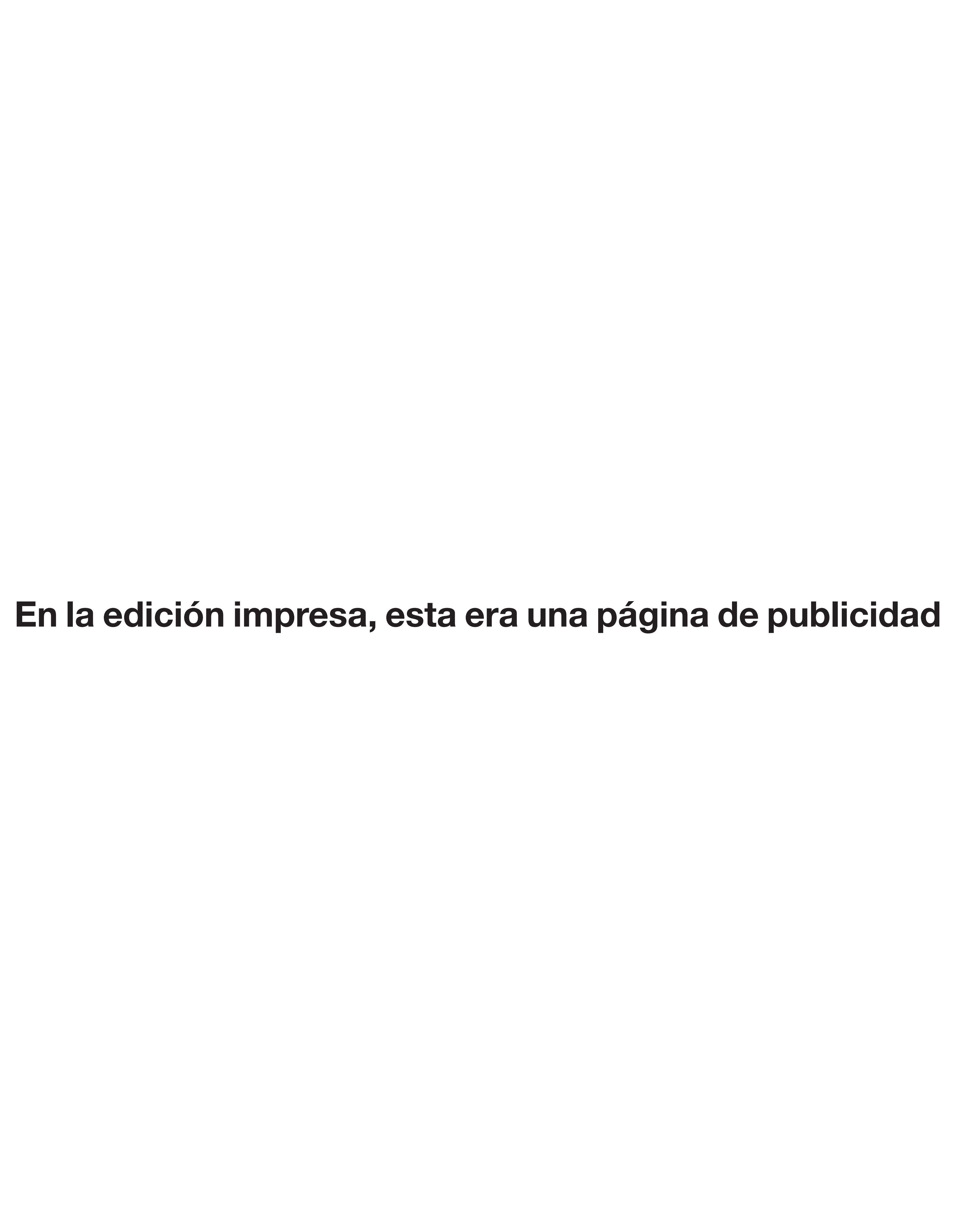
▲ **Podrás utilizar una perspectiva en tercera persona durante los duelos y las peleas.**

En voz baja...

...a Todd Hollenshead, Director General de id Software, "se le escapó" en una entrevista para una cadena de TV de Estados Unidos que hay un nuevo «Wolfenstein» en preparación... Pero no se sabe si es id u otro estudio el responsable directo del desarrollo.



¿Volverás a ver el castillo Wolfenstein?


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Los + esperados

*Este mes, y aunque no te lo acabes de creer, le decimos adiós a **«Doom 3»** al que, por fin, tenemos entre nosotros. Pero toma su lugar un juego que seguro que dará mucho que hablar en el futuro, y que también llega al mundo de la acción con ganas de dar guerra: **«F.E.A.R.»**.*



Parrilla de salida

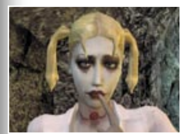


Los Sims 2
SEPTIEMBRE 2004 · ESTRATEGIA/SIMULACIÓN · EA GAMES · PC

«Los Sims 2» viene dispuesto a convertirse en el juego más popular de todos los tiempos y, ¿sabes? puede conseguirlo.

Rome: Total War
SEPTIEMBRE 2004 · ESTRATEGIA · THE CREATIVE ASSEMBLY / ACTIVISION · PC

¿Oyes ese estruendo? Son las legiones romanas que se acercan por millares. «Rome Total War» está aquí y llega para poner el género de la estrategia patas arriba.



Vampire: The Masquerade. Bloodlines
OCTUBRE 2004 · ROL · TROIKA GAMES / ACTIVISION · PC

Ve preparándote para hincarle el diente, porque eso es precisamente lo que vas a tener que hacer en este juego. ¿No sientes la llamada de la sangre cada vez cerca?



El Señor de Los Anillos: La Batalla por la Tierra Media
NOVIEMBRE 2004 · ESTRATEGIA · EA PACIFIC / EA GAMES · PC

Cuando lo ves te imaginas al mismísimo Tolkien dictando cada detalle de su mundo a los programadores, para que todo fuese como él lo imaginó. ¿Estará vivo Tolkien?



Calentando Motores



Need For Speed: Underground 2
NOVIEMBRE 2004 · VELOCIDAD · EA GAMES · PC, XBOX, PS2, GAMECUBE

Si aún no te ha tocado la fiebre del tuning, prepárate. Con este juego ya no podrás resistirte por más que lo intentes.

Medal of Honor: Pacific Assault
NOVIEMBRE 2004 · ACCIÓN · EALA/EA GAMES · PC

Se ha vuelto a retrasar, ahora que estaba a puntito. Pero, esta vez, ha sido por una buena razón –o eso parece– y «Pacific Assault» tiene mejor pinta que nunca.

Splinter Cell Chaos Theory
NOVIEMBRE 2004 · ACCIÓN · UBISOFT · PC

Primero se llamó «Splinter Cell 3». ¿Doble identidad? ¿Jugando al despiste? No pensamos perder de vista a Sam. Le hemos reconocido y... ¡Vaya, qué buen aspecto!



Black & White 2
FINALES 2004 · ESTRATEGIA · LIONHEAD/EA · PC

Es uno de los más veteranos de nuestra lista, pero ya va quedando menos. Cada vez que sabemos algo más, es una grata sorpresa, así que la espera merece la pena.



En boxes



Half-Life 2
FINALES 2004 · ACCIÓN · VALVE/SIERRA · PC

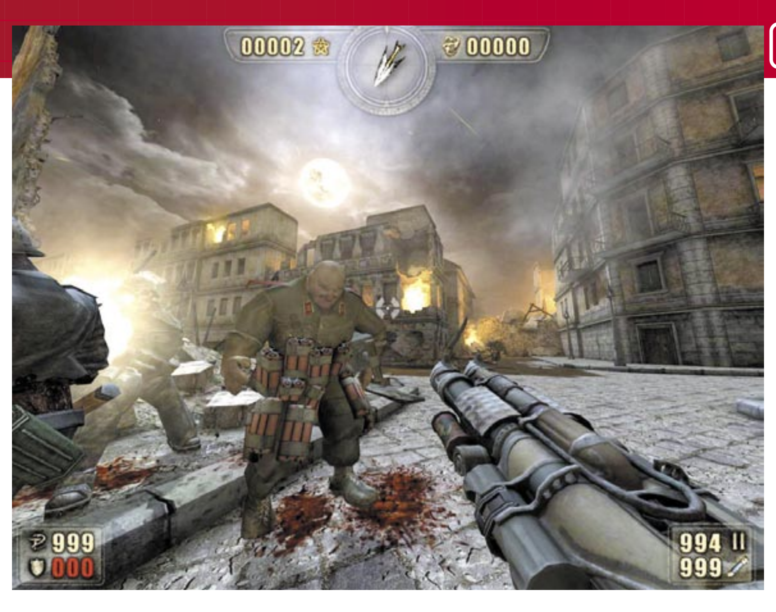
¡Vaya por Dios! Siempre que lo tenemos a la vuelta de la esquina pasa algo... Aún así, siendo el gran anhelo de los más entusiastas de la acción.

World of Warcraft
FINALES 2004 · ROL · BLIZZARD · PC

Seguimos dándole que te pego a la Beta de test y cada vez nos va gustando más. «Blizzard» va camino de hacer una de sus maravillas, la primera de rol online.

F.E.A.R.
FINALES 2004 · ACCIÓN · MONOLITH STUDIOS / VIVENDI · PC

Hemos visto poco más que la escalofriante demo mostrada en la pasada edición del E3, pero eso ya es suficiente para que nuestras expectativas sean altísimas.



Llega la primera expansión para «Painkiller»
El infierno no es suficiente

Acción · People Can Fly/Dreamcatcher · Invierno 2004

¿Cómo? ¿Que te quedaste con ganas de matar más demonios en «Painkiller»? Chico, lo tuyo ya es vicio... Pero mira, estás de suerte porque People Can Fly y Dreamcatcher han anunciado que habrá una expansión para el juego.

«Battle Out of Hell» es el nombre de esta ampliación que te ofrecerá diez nuevos niveles en el modo individual, además de nuevos modos multijugador, más armas y descomunales nuevos jefes finales.

La mecánica de juego no variará lo más mínimo sobre el original –ya sabes, dispara a todo lo que se mueva... y a lo que no se mueva, también– y se espera que la expansión esté lista a finales de año. ■

«Prince of Persia 2», cada vez más cerca
El príncipe quiere ser rey

Aventura/Acción · Ubisoft · Final 2004

Y no es precisamente en Persia, sino en un lugar un poco más fresco como Montreal (Canadá) donde se está desarrollando esta esperada segunda parte, cuyo protagonista pretende ofrecer una aventura repleta de espectaculares e innumerables combates y un buen puñado de sorpresas.

Si el desarrollo de «Prince of Persia 2» (título provisional que probablemente no sea el definitivo) fue anunciado hace tres meses, ahora es cuando empezamos a conocer algunos de sus jugosos ingredientes, aderezados con unas pantallas bastante descriptivas. Puedes ir tomando buena nota...

En esta ocasión el príncipe será un guerrero más experimentado, con nuevas y brutales técnicas de combate, y con un corazón más oscuro y salvaje. Lo necesitará para enfrentarse él solito a todo un ejército de terroríficas criaturas venidas de ultratumba.

El juego tendrá mucha más acción que el original, y el personaje tendrá todo tipo de nuevos movimientos –algunos salvajes, como decapitaciones de un solo tajo–. Pero los enemigos tampoco se quedarán atrás y además seguirán con la costumbre de atacar en equipo. En resumen: mucho gore y sangre en el regreso del príncipe. ■



▼ La nueva personalidad del Príncipe, misteriosa y cruel, propiciará unas luchas más cruentas que en la primera parte.

▲ El Príncipe va a contar con nuevas técnicas de lucha aunque sin perder ni un ápice de sencillez en su control.



DISFRUTA DE TODA LA DIVERSIÓN DESDE TU TELÉFONO

Los mejores videojuegos, ahora en tu móvil

Vodafone live! pone a tu alcance una nueva forma de comunicación más viva, repleta de música, imágenes a todo color, la información más actual y los videojuegos más increíbles para tu móvil.

Un móvil multimedia es lo único que te hace falta para entrar, con **Vodafone live!**, en un nuevo universo de entretenimiento multimedia y comunicación. Podrás descargarte un sinfín de melodías e imágenes, enviar mensajes con fotos y acceder a la información más completa a todo color. Pero además, tendrás a tu disposición los mejores videojuegos para móviles, que podrás descargarte cuando quieras para llevarte la diversión contigo. ¡Vamos, no esperes más!

Más de 300 títulos

En Vodafone live! tienes más de **300 videojuegos** divididos en categorías, y cada semana la lista se amplia con nuevos títulos. Encontrarás los mejores videjuegos de todos los géneros. Elige tu favorito… ¡Y juega!

- **VIDEOJUEGOS EXCLUSIVOS:** Ferrari Experience 2, Red Faction, Spider-Man vs Doc Ock.
- **AVENTURAS:** Shrek 2, Tomb Raider, Príncipe de Persia.
- **CLÁSICOS:** Tetris, PAC-MAN, Space Invaders.
- **DEPORTE:** LFP Fútbol 2004, Gasol Allstar, Tiger Woods PGA Tour 2004, Moto GP2.
- **ACCIÓN:** Splinter Cell Pandora Tomorrow, Crash Nitro Kart, X-men 2.

¡¡MÁS FÁCIL QUE NUNCA!!

Puedes disfrutar de tus juegos favoritos, cuando y donde tú quieras, mientras estás en la parada del autobús o mientras esperas a ese amigo que se retrasa.

¿CÓMO DESCARGARTE LOS VIDEOJUEGOS?
Basta con entrar en la sección de "juegos" del menú de **Vodafone live!** y seleccionar el título al que quieres jugar en el apartado de "videojuegos". El juego se descargará en la memoria de tu móvil y podrás disfrutarlo siempre que te apetezca. ¡No puede ser más fácil!

COMPITE CON MILES DE ADVERSARIOS
Vodafone live! también te permite competir con otros jugadores de España o del resto de Europa. Entra en la opción "Torneo" y –con el sistema HighScore– podrás convertirte en el campeón del continente. Tus puntuaciones se guardarán y podrás compararlas con el resto de jugadores para seguir tu clasificación dentro el campeonato.

Algunos videojuegos que no te puedes perder…

Exclusivo Vodafone live!

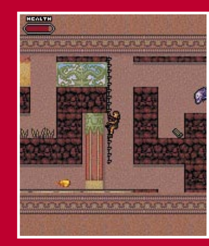


RED FACTION, la acción futurista más impactante: la revolución ha estallado en las minas de Marte y tú eres su líder.

Exclusivo Vodafone live!



SPIDER-MAN VS DOC OCK, derrota a la amenaza que se cierne sobre Nueva York y rescata a Mary Jane.



TOMB RAIDER 3. LA BÚSQUEDA DE LOS ELEMENTOS la famosa Lara Croft se enfrenta a nuevos peligros en esta trepidante aventura.

Exclusivo Vodafone live!



FERRARI EXPERIENCE 2, vive el espectáculo de la Fórmula 1 y pon a prueba tu habilidad en los Grand Prix pilotando el Ferrari.



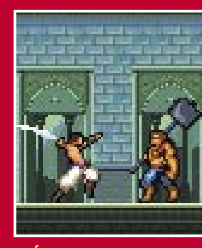
TETRIS TORNEO, una nueva forma del videojuego más popular de todos los tiempos. Necesitarás ingenio y rápidos reflejos.



FIFA 2004 MOBILE INTERNATIONAL EDITION lleva la emoción del fútbol a tú móvil. Tienes 16 equipos para elegir.



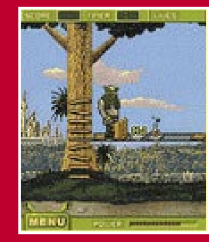
MOTO GP2, carreras a velocidad de vértigo sobre las máquinas más potentes en la categoría reina del motociclismo.



PRÍNCIPE DE PERSIA. LAS ARENAS DEL TIEMPO, un clásico juego de plataformas ahora con más peligros que sortear.



HARRY POTTER, tendrás que emplearte a fondo en la mágia para descubrir nuevos hechizos y los secretos mejor guardados.



SHREK 2, puedes vivir en tu móvil la aventura que arrasa en los cines, llevando al famoso ogro Shrek y a sus amigos.

Más información en: www.vodafone.es/live



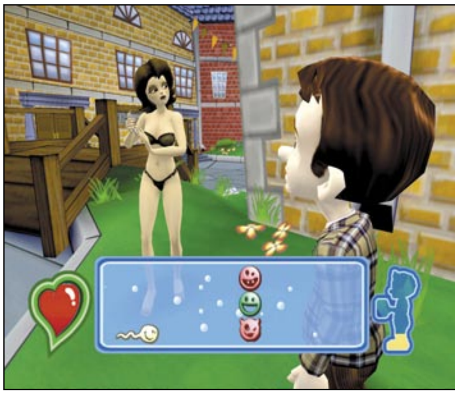
¡APRENDE A LIGAR CON EL MAESTRO!

Leisure Suit Larry Magna Cum Laude

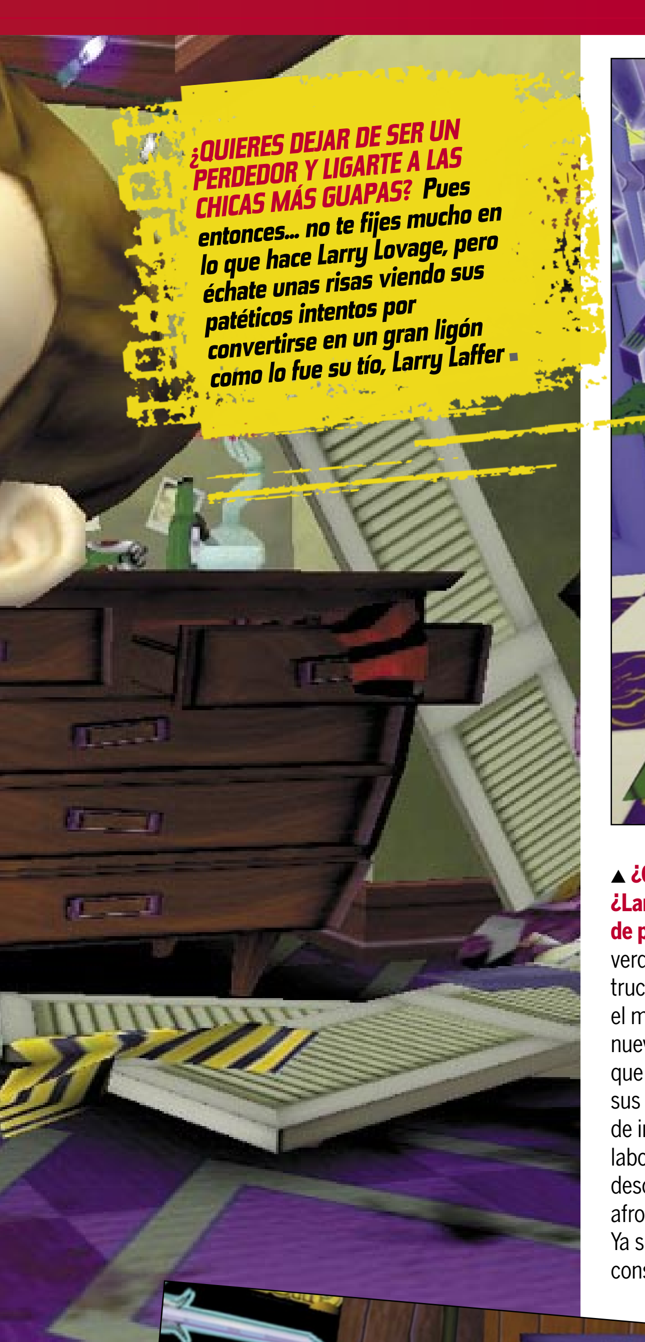
HIGH VOLTAGE/SIERRA/VIVENDI · AVENTURA · OCTUBRE 2004

▶ **¿Estudiando un nuevo territorio para ir de "caza", Larry?** Pues nada, nada, si para aprender nuevas técnicas de ligue hay que visitar ciertos antros, se visitan y ya está. Porque, vamos a ver, si una "stripper" como Zena se dedica a seducir profesionalmente seguro que Larry algo podrá aprender de ella... ¿o acaso lo que Larry pretenderá será conseguir a la propia Zena? ¡Chico, que para eso hay que ser todo un maestro del ligue... y del látigo y los azotitos... ■

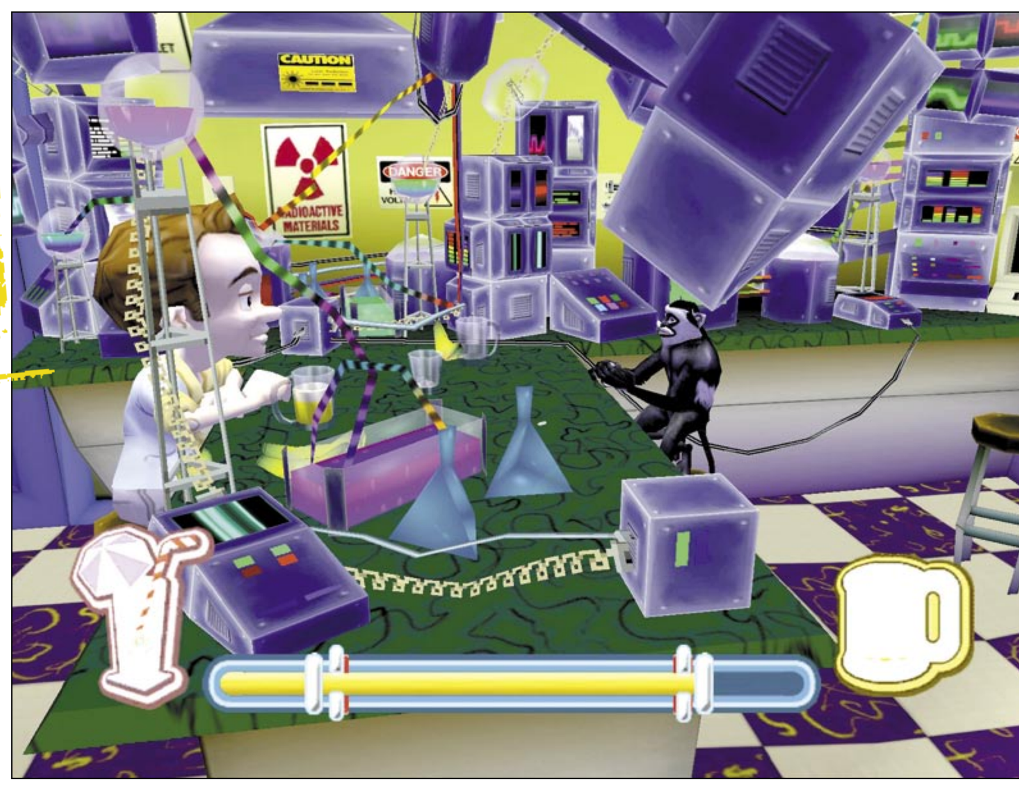




▲ **¡Vamos campeón, que ya es tuya!** Bueno, o no. Si quieres ligar has de ser convincente con tus diálogos. Y éstos varían en tiempo real según lo bien que controles los minijuegos que constantemente te van a aparecer en pantalla: bailes,reflejos, velocidad... todo se basa en llenar de exultante pasión ese gran corazón que hay a la izquierda. ■



¿QUIERES DEJAR DE SER UN PERDEDOR Y LIGARTE A LAS CHICAS MÁS GUAPAS? *Pues entonces... no te fijes mucho en lo que hace Larry Lovage, pero échate unas risas viendo sus patéticos intentos por convertirse en un gran ligón como lo fue su tío, Larry Laffer* ■

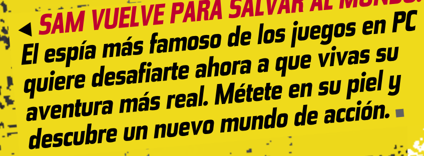


▲ **¿Cómo puede ser? ¿Larry estudiando en vez de perseguir chicas?** La verdad es que esto tiene truco porque lo que hace el muy truhán es estudiar nuevas maneras de hacer que las chicas caigan a sus pies. Y si para ello ha de investigar en el laboratorio hasta descubrir el mejor afrodisiaco que exista... Ya sabes, ¡todo vale para conseguir a la chica! ■



▲ **Larry, ¡sé un poco más sutil y educado, que los ojos están más arriba...!** No lo puede evitar el muchacho. Y es que todo radica en lo hábil que sea Larry manejando sus instintos, ya que la cabeza que piensa no es la que tiene sobre los hombros. Fíjate en el marcador que hay en la pantalla y en el icono que tienes que manejar –a la izquierda– para charlar con las chicas... ■

◀ **Aventuras en el campus universitario.** Todas las desventuras de Larry en «Magna Cum Laude» viene de aquí, de su patética vida de perdedor en el campues universitario y de ser el hazmerreir de sus compañeros de fraternidad. ¡Claro, como no se come una rosca! Pero todo cambia cuando un "reality show" de la tele llega al Campus para organizar un concurso de citas. Larry decide que va a ganar como sea, así que se lanza a ligar chicas por cualquier medio a su alcance... ¡La que se va a liar en la facultad! ■

◄ **SAM VUELVE PARA SALVAR AL MUNDO.** El espía más famoso de los juegos en PC quiere desafiarte ahora a que vivas su aventura más real. Métete en su piel y descubre un nuevo mundo de acción.

El espía que surgió de las sombras

Splinter Cell 3 Chaos Theory

UBISOFT · ACCIÓN TÁCTICA · NOVIEMBRE 2004

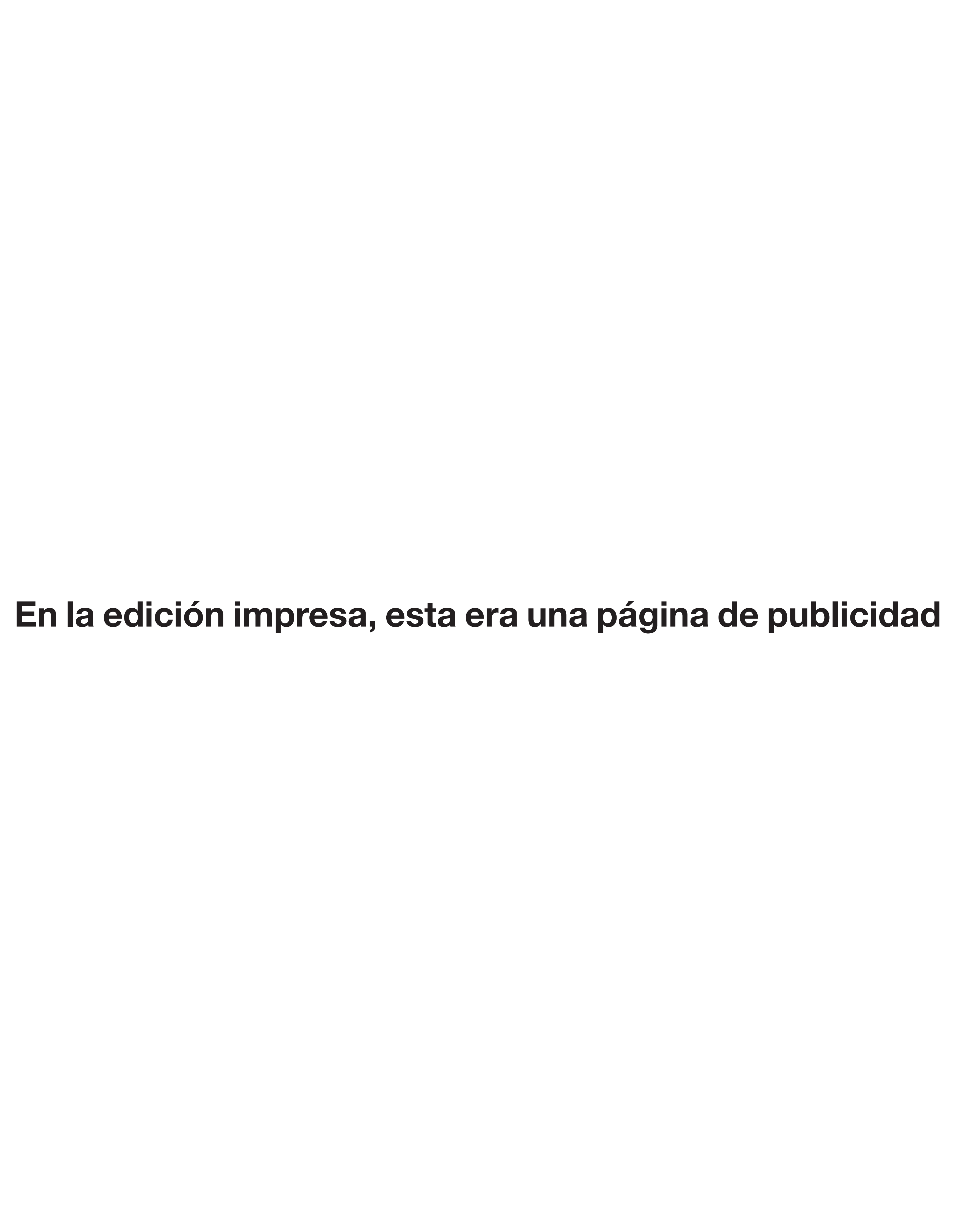


▲ **Más real que nunca.** Esta tercera entrega de la serie renovará por completo su acabado gráfico para mostrar unos escenarios y personajes de gran calidad ambientando el juego a la perfección. Esto sí que será espiar a lo grande.

▲ **Nuevas armas a la altura del protagonista.** Sam, como experto en la lucha cuerpo a cuerpo, echaba de menos un arma silenciosa que mejorara aún más esta habilidad. Y qué mejor que un cuchillo para mantener a raya al enemigo. Esto sí que será espiar a lo grande, Sam no se merece menos.



◄ **¡Cuidado, ahí arriba!** No dejes que tus enemigos se enteren de que estás a su lado. Un objetivo muy sencillo de conseguir gracias a los nuevos movimientos y habilidades de Sam. Desde atacar colgado de una viga hasta atravesar distintos materiales.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad





▲ **Inglaterra, Rusia, Marruecos...** El mundo no tendrá límites para tus ansias de conquista en «Imperial Glory». Y cada país, cada escenarios, te obligará a plantear estrategisa y tácticas diferentes para conseguir tus objetivos. Siempre usarás el entorno en tu favor.

¡Larga vida al Emperador!

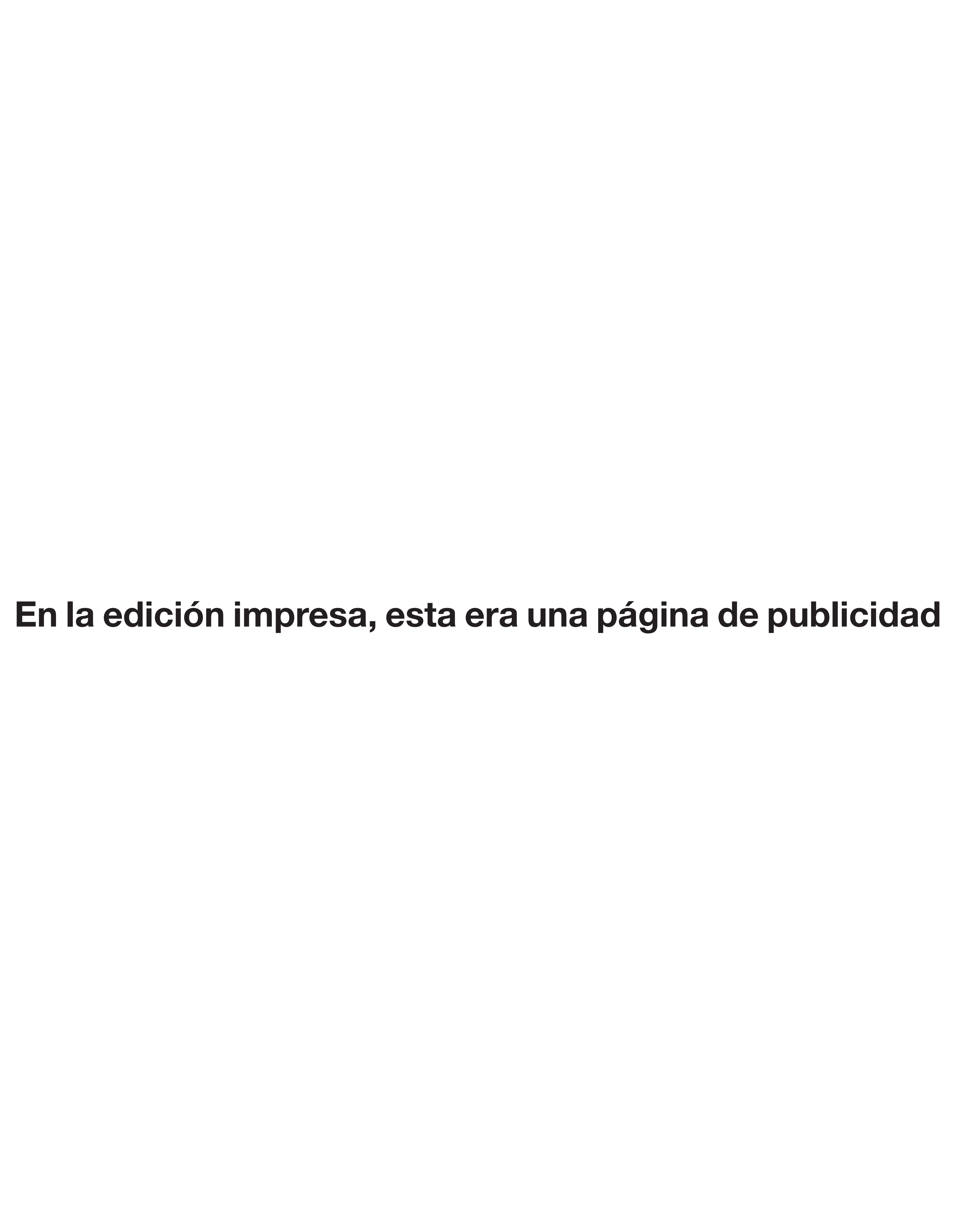
Imperial Glory

PYRO STUDIOS/EIDOS · ESTRATEGIA · MARZO 2005

▼ **DOMINAR EL MUNDO ESTÁ A TU ALCANCE.** ***El sueño de Napoleón puede hacerse realidad en tus manos. Combatir contra los grandes imperios del siglo XIX y conquistar Europa será la clave de esta nueva propuesta en la que Pyro trabaja con la vista puesta en la próxima primavera.***

◄ **Un nuevo campo de batalla.** «Imperial Glory» será uno de los primeros juegos en reproducir con fidelidad los combates en alta mar entre naves de todo tipo. Podrás decidir si hundes los barcos enemigos, bloqueas su paso o los abordas, para hacerte así con su control.

◄ **Vivirás batallas masivas, controlando cientos de unidades en tus ejércitos.** Las batallas en tiempo real serán espectaculares gracias al entorno 3D que, unido al mapa estratégico de acción por turnos, harán de él uno de los más completos del género.

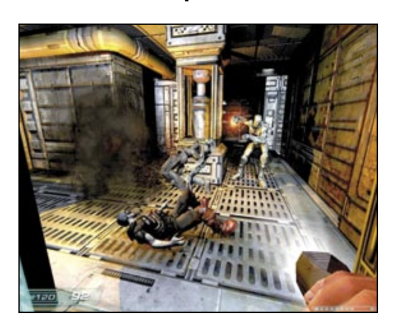

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Cartas a la redacción

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que opines y te hagas oír.

¿Cómo es posible?

Ya tengo «Doom 3» y la verdad es que me lo estoy pasando en grande. Lo vi en la tienda y no pude resistirme a comprarlo, sin esperar a leer la review ni nada. Bueno, vosotros sabréis perdonarme ;-). El caso es que he visto algo que me ha extrañado mucho. El juego permite configurar un nivel de calidad gráfica llamado "Ultra", pero sólo si tienes una tarjeta gráfica con 512 MB de memoria. ¡Pero vamos a ver, si no existen, ¿cómo es posible?! ■Carlos



R. Que sí hombre, que es posible. Verás, no existen "ahora", pero seguro que las están diseñando y quién sabe si no las están fabricando ya. Lo que pasa es que los chicos de id –que van por delante– han ido más lejos esta vez y, sin cortarse, han empleado en el juego un nivel de calidad que sólo estará disponible en el futuro, con la próxima generación de tarjetas gráficas, que si tendrán 512 MB. Ten en cuenta que la tecnología de «Doom 3» se usará en el futuro con otros muchos juegos y así rentabilizan la inversión los listillos.

Por qué unos sí y otros no



A menudo leo en la revista noticias acerca de compañías de toda la vida, que han hecho juegos legendarios, que tienen que cerrar sus puertas y desaparecer por problemas económicos. Mi pregunta es: ¿Por qué una compañía como FX puede sacar al mercado joyas como «Sacred» a precio de risa mientras que otras quiebran sacando sus juegos sin traducir, para abaratar sus costes, y al doble e incluso al triple de precio que los de FX? ¿Por qué esta compañía se puede permitir ese lujo? ¿Tal vez si todas las compañías sacaran sus juegos a 20 euros venderían el doble o el triple? ■David

R. Eso sí que es poner el dedo en la llaga... Hombre, nosotros también pensamos que sería positivo que los juegos bajasen de precio, pero, oye, cada uno sabrá lo que hace con su negocio, ¿no? De todas formas, no pases por alto que la mayoría de las compañías que quiebran son desarrolladoras, no sólo distribuidoras, y es que donde se va la pasta que da gusto es en la programación de los juegos. Además, para mantener una política como la de FX hay que tener un catálogo de títulos pero que muy interesantes. No es lo mismo vender a 20 euros un «Sacred» que un «Sim-Truñator 3».

LA QUEJA
Spider-"Mal" 2

Os escribo porque estoy muy decepcionado con Activision por todo lo que han hecho con «Spider-man 2» de PC. ¡Pero si el juego original, de hace más de dos años, le da cien mil patadas al segundo! Menudo engaño: no puedes correr por las paredes, ni colgarte de ninguna barandilla, ni nada de eso; es más, los movimientos están muy limitados, de los 50 que decían que iba a tener a 5, y gracias. Casi 50 euros que me he gastado para nada, porque además el juego se pasa en un rato y tiene poquísimas misiones. En fin, sólo quería advertir a todo el mundo de que «Spider-man 2» no vale la pena y, claro está, quejarme. ■Manolo

Toda la razón, y además ya no se trata sólo de que el juego sea bueno o malo, que es una cuestión de gustos, sino sobre todo de que se ha tratado de confundir a la gente intencionadamente ocultando información. Mira que lo sentimos que hayas "picado" con el juego, pero si entre tu carta y la review del mes pasado conseguimos que la gente sepa de verdad lo que se va a encontrar, a lo mejor no se producen más "confusiones" como estas.

Futuro negro

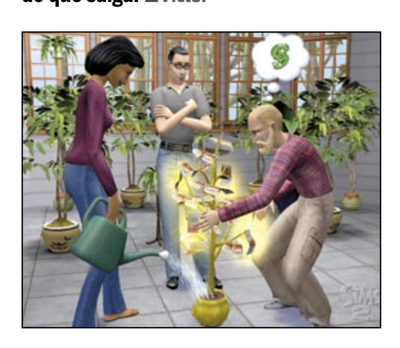
No acabo de ver nada claro el futuro que los juegos online persistentes puedan tener en nuestro país. Entre el elevado precio que tienen todavía los accesos a Internet, tanto el de ADSL como el telefónico, la pobre calidad de la conexión y que ninguno de estos juegos aparece traducido, me parece a mí que va a ser difícil que acaben de cuajar. Y es una pena, porque después de ver vuestro reportaje del mes pasado de «World of Warcraft», creo que va a ser uno de los mejores juegos del año que viene. ■D.G.



R. No te pongas tan pesimista, hombre, que no es para tanto. Es cierto que ni por tecnología ni, por supuesto, por el idioma, partimos en igualdad de condiciones con otros países en lo referente a los juegos online persistentes, pero piensa que las cosas mejoran de forma continua y que hace unos años era impensable que se distribuyeran en España juegos como «Galaxies», «World of Warcraft» o «Final Fantasy XI». A poco que el interés de la gente siga creciendo de forma progresiva, verás como dentro de algún tiempo empiezan incluso a... ¿traducirlos? ¡Ojalá!

Un "Sim-Converso"

Reconozco que nunca he sido un fan de «Los Sims». Y no es que la idea no me pareciera interesante, pero es que me resultaba bastante simple y algo tontorrón. Pero el caso es que he leído vuestro reportaje del mes pasado sobre «Los Sims 2» y, oye, me quedado bastante pillado. Si todo lo que contáis es verdad, me parece que éste sí va a ser un simulador social como Dios manda. De hecho, ya tengo ganas de que salga. ■Víctor



R. Pues nada, bienvenido a las filas de los "Sim-pacientes". Y, no lo dudes, lo que contamos es la verdad, toda la verdad y nada más que la verdad, no sólo porque lo hemos visto de primera mano, sino porque nos lo ha explicado el mismísimo Will Wright, el padre de la "Sim-criatura".



LA PÓLEMICA DEL MES
Fútbol del bueno

Me he puesto como una moto con la noticia de que en «Pro Evolution Soccer 4» van a aparecer ligas, equipos y jugadores reales. Se trata de la mejor serie de simuladores futbolísticos de todos los tiempos y este tema de las licencias es lo único que le faltaba para alcanzar la perfección. Vamos, que ya no se me ocurre para qué iba a querer nadie seguir jugando a la serie «FIFA». ■Antonio

¡Toma ya! Pues no eres tú nadie haciendo amigos... Vale que se trata de una estupenda noticia y vale que la última entrega de la serie «Pro Evolution Soccer» fue un pedazo de juego y estamos locos por jugar el nuevo, pero no sabemos porqué, nos da que los aficionados a la serie «FIFA» no van a estar muy de acuerdo con la última parte de tu opinión... ¿has pensado en contratar los servicios de tu primo el de Zumosol por si las moscas?

CARTA DEL MES

Sólo juegos clásicos

Os escribo porque después de mucho pensarlo, creo que me voy a pasar definitivamente a los relanzamientos, o sea, que no pienso volver a comprarme un juego hasta que no lo saquen en una serie económica. Y no sólo por su precio, que en mi opinión es el que deberían tener todos los videojuegos sino también porque no hay posibilidad de equivocarse, ya que sólo se relanzan los juegos que han tenido éxito. Además, pensad en la pasta que me voy a ahorrar en actualizar el ordenador. Para cuando me haga falta una GeForce FX, las van a estar regalando con las magdalenas del supermercado. ■Antonio



R. Impecable tu plan maestro, amigo, sin fisuras y a prueba de bombas. Aunque... hay un pequeño detalle que nos escama: ¿tendrás la paciencia necesaria para esperar a que juegos como «Doom 3», «Rome» o «Vampire: Bloodlines» sean relanzados? A nosotros nos costaría bastante...

Demos a destiempo

He leído en la Comunidad del mes pasado que va a salir una demo de «Doom 3» después del lanzamiento del juego y, la verdad, no acabo de entender para qué lo hacen. Yo creo que una demo debe estar disponible antes que el propio juego, para que cuando éste salga ya sepas si te lo quieres comprar o no y no al contrario, porque si ya me he comprado el juego, ¿qué necesidad tengo ya de ver jugar con la demo? ■N.C.F.

R. Está claro que es mucho mejor que una demo esté disponible antes que el juego porque puedes probarlo y hacerte una idea de cómo va a ser. Y... bueno, así vas matando un poco el gusanillo. Pero una demo no deja de tener sentido si sale un poco después, porque no todo el mundo se compra el juego nada más salir. Además, ¿y si resulta que la demo tiene un nivel que no está dentro del juego? ¿Te lo perderías?

Retrasos por norma

Pero, vamos a ver, ¿es que nunca vamos a poder disfrutar de un juego de esos que espera todo el mundo en la fecha prevista? Me quejo, en concreto, por el retraso de «Dungeon Siege II», pero podría hacerlo igualmente por todos los que han tenido «Soldner», «Pacific Assault», «Doom 3» o, ay, que me da la risa, «Half-Life 2». Si es que parece que lo hacen para despistar. ■F.L.C.

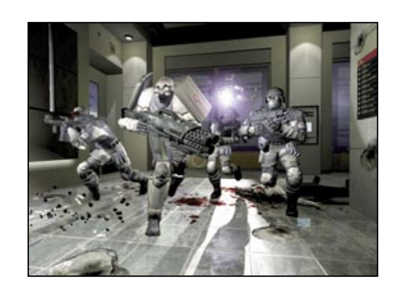


R. Sí, sí y sí, esto no es serio. Vale que a veces tragemos con que los retrasos son para mejorar los juegos, incluso puede ser hasta verdad, pero otras la cosa huele a chamusquina y ya está bien hombre, que la paciencia tiene un límite.

Muérete de "Fear"

He visto los vídeos de «Fear» que dabais en vuestro DVD y otros que me he bajado de Internet y, de verdad, casi me lo hago encima de miedo. ¡Pero qué pinta tiene este juego! Os escribo sobre todo para preguntaros cuándo pensáis vosotros que va a estar disponible y cuándo vais a darnos nueva información sobre él. ■Gabriel

R. La cosa va de miedo, el juego ojo, que lo que es su desarrollo... va algo más despacio. Por lo que sabemos hasta ahora, aparecerá, como muy pronto, hacia febrero de 2005. Insistimos, "como muy pronto", así que fijo que es más tarde. De todas formas, en cuanto sepamos algo serás el primero en saberlo... Estamos como locos buscando información, nos queda "infiltrarnos" en las oficinas de Monolith pero la verdad, el temita está difícil y icualquiera se arriesga viendo cómo se las gastan estos chicos!



FORMIDABLE

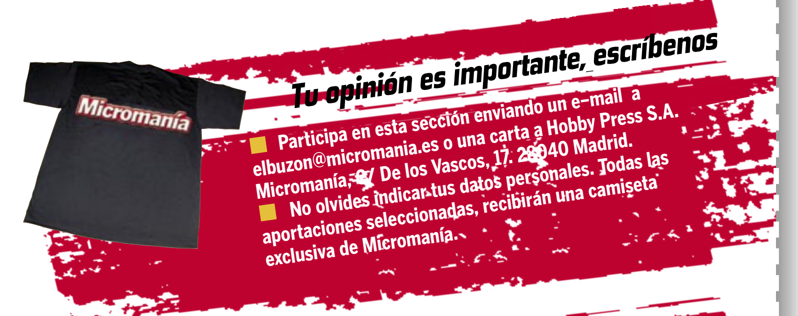


Que «Neverwinter Nights 2» esté ya en desarrollo. La segunda entrega de «Neverwinter Nights», es una noticia sensacional para todos los aficionados al rol. No en vano, la primera entrega sigue siendo uno de los mejores juegos del género, pero, a pesar de su brillante realización, ya venía necesitando un sucesor. Los estudios Obsidian están a cargo del proyecto previsto para 2006.

LAMENTABLE



Que haya vuelto a filtrarse información confidencial sobre el desarrollo de «Half-Life 2». En este caso no se trata de una beta ni de ningún programa, sino del propio guión del juego –que es tanto o más grave, porque desvela el final–. Aún no se sabe el alcance que tendrá este suceso y si generará, al igual que la primera filtración, un nuevo retraso en la salida de «Half-Life 2».



Tu opinión es importante, escríbenos

Participa en esta sección enviando un e-mail a elbuzon@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.
No olvides indicar tus datos personales. Todas las aportaciones seleccionadas, recibirán una camiseta exclusiva de Micromanía.

preguntas sin respuestas

¿Cuánto...

dinero estará dispuesto a gastarse Bill Gates para comprar Nintendo, si es que realmente quiere hacerlo y la cosa no va de farol? ¡Venga Bill, que nos tienes en ascuas!

¿Cuál...

será la pose de Pau Gasol para ilustrar la carátula de la nueva entrega de «NBA Live!»? ¿Acaso va a hacer falta diseñar una caja más larga para el juego?

¿Por qué...

no acaba de cuajar una feria del entretenimiento dirigida a los jugadores como el S2e, si parece que cada vez hay más interesados en participar en sus competiciones?

¿Cuándo...

podremos disfrutar de las mejoras que «Pacific Assault» promete introducir en la famosa serie de accion bélica «Medal of Honor» y que han motivado un nuevo retraso en su lanzamiento?

¿Cuántos...

polígonos harán falta para modelar la tremenda cantidad de dientes que tenía el tiburón blanco de la famosa película, ahora que va a adaptarse a un videojuego?

¿Qué...

misterioso poder tendrá Hollywood que cuando le da por poner un tema de moda, léase "Troya" o "Alexander", consigue que las compañías de juegos se peguen por adquirir la licencia?

NOTA: Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participantes.

La Réplica

¿No estás de acuerdo con nuestra puntuación de un juego? ¡No hay problema! Escríbenos, dinos cuál es la nota que en tu opinión habría merecido ese título y explícanos tus razones.



Puntuación Micromanía

Lo veo negro

No creo que el juego esté tan bien como decís en la review. Es demasiado parecido a la serie «Resident Evil» y, además, en algunos momentos resulta demasiado difícil controlarlo porque las cámaras te impiden casi por completo la visión. ■J.H.

La otra nota 



Hombre, yo no creo que sea tan parecido a «Resident Evil». Las linternas, la ambientación y, sobre todo, la posibilidad de elegir entre cinco personajes le dan un aire muy particular que tiene poco que ver con la serie de Capcom. Es cierto que las cámaras fallan pero esto sucede muy de cuando en cuando y, en mi opinión, no es un problema demasiado grave para el juego.
Jesús Traverso (Autor de la review)



Puntuación Micromanía:

Engañifa



Me parece fatal que la versión de PC de «Spider-Man 2» sea diferente de las de consolas. Cuando esperábamos un jugazo nos han largado un juego para críos, más simple que el mecanismo de un chupete y sin ninguna gracia. ■Pepe

La otra nota 

Es cierto que ha estado muy fea la "maniobra de distracción" que se ha montado alrededor del juego, pero eso no debería influirnos a la hora de valorar el título que tenemos entre manos. Independientemente de cómo sean las versiones de consola, el «Spider-Man 2» de PC es un juego flojo y sencillito, pero que merece más de un 48 de nota.
Paco Delgado (Autor de la review)

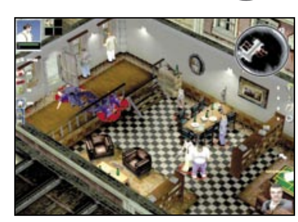


Puntuación Micromanía:

De cine... negro

Jugar a «Gangland» es como estar dentro de una película de mafiosos. Además, aunque su control es muy sencillo, la cantidad de cosas que puedes hacer es enorme. Toda la idea de la esposa y los hijos para continuar la familia, me parece sencillamente genial. ■O.L.J.

La otra nota 



Sí, todo lo que dices es verdad, pero toda esa cantidad de cosas al final te lleva a un sistema de juego repetitivo que consiste en entrar en la oficina de tu rival y liarte a tiros. Además, muchas veces resulta difícil saber lo que está pasando por culpa de la oscuridad de los gráficos o el súperfollón de personajes unos encima de otros.
Luis Escribano (Autor de la review)

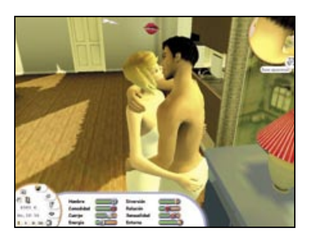


Puntuación Micromanía:

¡Por fin!

Ya era hora de que alguien se atreviera a hacer un juego adulto de verdad, sin complejos ni tonterías. Sinceramente, si es tan normal ver cómo le vuelan la tapa de los sesos a un enemigo, no sé qué puede tener de malo que se vea una teta en un juego. Siempre y cuando lleve su correspondiente PEGI, claro. ■Miguel

La otra nota 85



El enfoque adulto y realista de «Singles» es una de las cosas que más nos ha gustado de este juego. Efectivamente, yo también pienso que, PEGI mediante, no se va a morir nadie porque se enseñe una teta en un juego. Lo que sucede es que detrás de este enfoque hay un sistema de juego poco original y, sobre todo, algo limitado en opciones y eso, claro, tiene que afectar a la nota.
Ignacio Hernández (Autor de la review)



Puntuación Micromanía:

Demasiado realista



Creo que se trata de un gran título, pero no me acaba de gustar su sistema de juego, porque se pasa de realista. No me parece divertido que en una batalla entre hasta 160 jugadores, un solo disparo pueda acabar contigo. Y más si tenemos en cuenta que se puede activar el Fuego Amigo. ■L.P.

La otra nota 

Bueno, nosotros pensamos que el realismo, más que un factor en contra o a favor de un juego, es una cuestión de gustos, de si te gustan los juegos realistas o no, vamos. En cualquier caso nos parece que éste es un gran juego de acción realista y que está bien que haya de todo para que cada uno elija lo que más se ajuste a sus gustos.
Jacobo Martínez (Autor de la review)

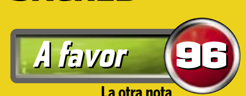




EN EL PUNTO DE MIRA
SACRED



Puntuación Micromanía



La otra nota

Diversión sin fin

Hacía muchísimo tiempo que no me enganchaba así con un juego. No es sólo que su sistema de juego sea estupendo, es que llevo jugando dos semanas y apenas si he completado el 40% del mapa... y eso sin entrar en el multijugador. Merece más nota de la que le habéis dado, chavales. ■ J.L.

Es cierto, «Sacred» es uno de los juegos más largos y variados que se recuerdan. Lo que pasa es que la longitud no es lo único importante en un juego. Yo, eso sí, pienso que el multijugador es superior al individual. Javier Moreno (Autor de la review)



La otra nota

No me sorprende

Me ha gustado mucho «Sacred» pero, la verdad, me esperaba algo más original. Su sistema de juego es demasiado parecido al de «Diablo 2», las misiones, el inventario, los habilidades especiales, los objetos... No sé, me hubiera gustado que hubiera aportado alguna novedad más. ■ Eloy Sánchez

La originalidad, es verdad, es un punto flojo de «Sacred», pero es que yo creo que es el único. Porque todo lo demás, longitud, variedad, precio, presentación... merece la calificación más alta. Además, yo creo que tiene suficientes elementos novedosos, desde los caballos hasta los combos, como para que no resulte tan poco original como dices. Javier Moreno (Autor de la review)



Puntuación Micromanía:

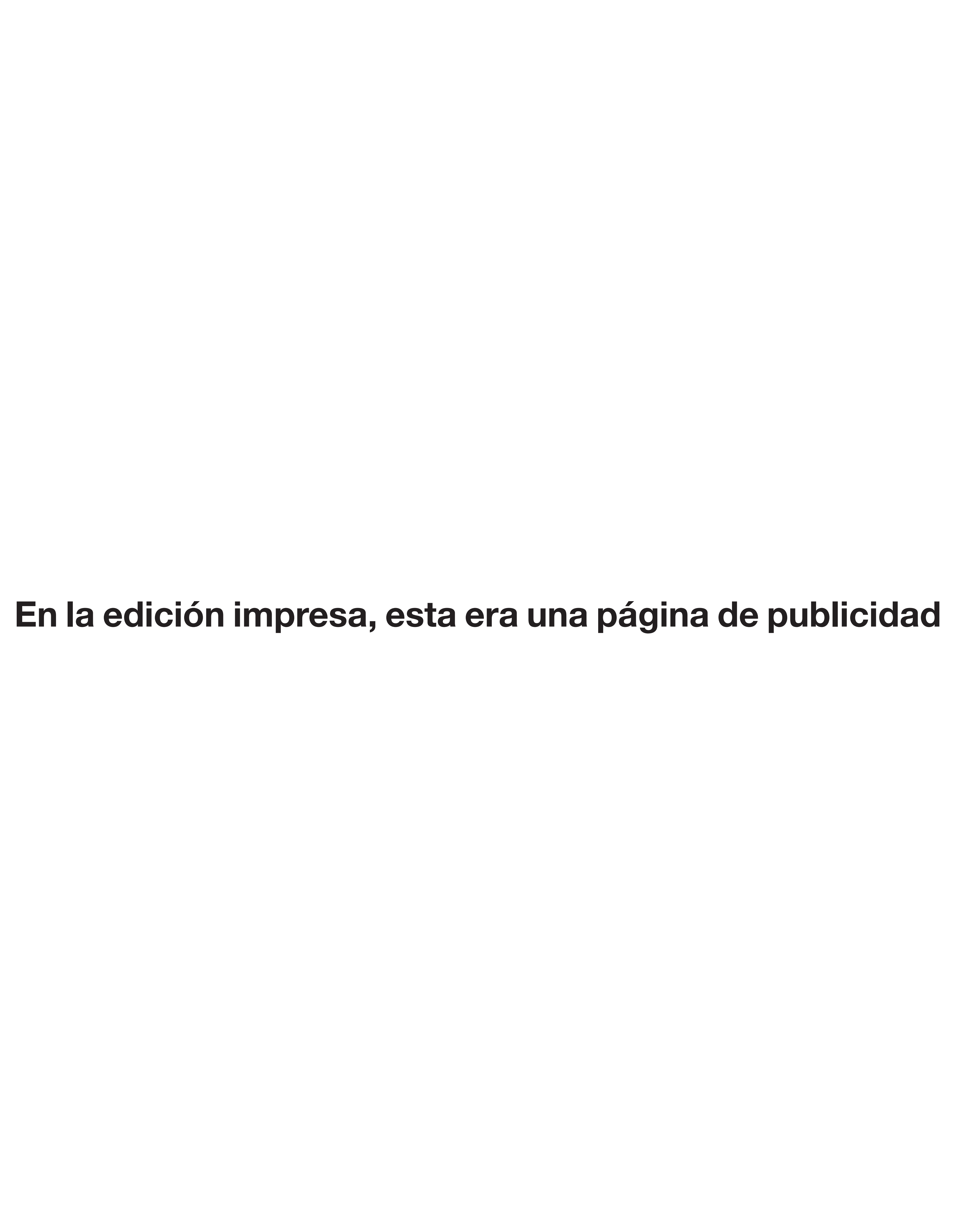
¡Qué buena pinta!

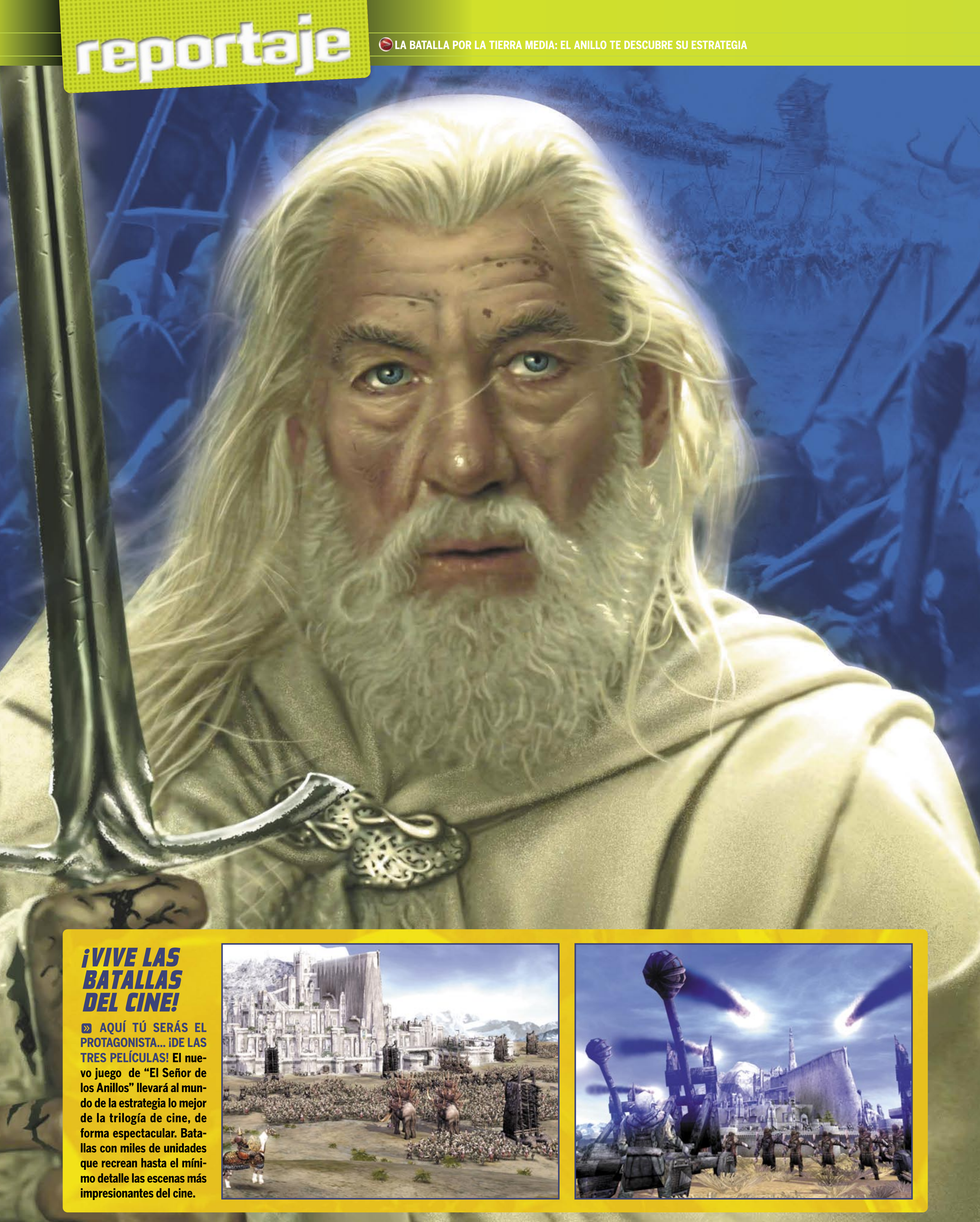
Me parece que «Battle for Troy» tiene uno de los acabados gráficos más interesantes que he visto últimamente. ■Nacho

La otra nota 

A mí también me parece que su apartado gráfico es interesante, pero por eso es una pena que se haya desaprovechado así. Si hubiera llevado más misiones o un modo multijugador...
Jorge Portillo (Autor de la review)

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participaciones.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



¡VIVE LAS BATALLAS DEL CINE!

» AQUÍ TÚ SERÁS EL PROTAGONISTA... ¡DE LAS TRES PELÍCULAS! El nuevo juego de "El Señor de los Anillos" llevará al mundo de la estrategia lo mejor de la trilogía de cine, de forma espectacular. Batallas con miles de unidades que recrean hasta el mínimo detalle las escenas más impresionantes del cine.

El Anillo te descubre su estrategia

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA

Has visto las películas, has jugados a los juegos... pero crees que aún no has conseguido vivir, de verdad, la historia de la Tierra Media. Vamos, que tú lo que quieres es controlarlo todo, ¿no? Pues el Anillo ha atendido tus deseos, porque estás a punto de conseguir... tu tessoooro...

Hay veces –no muchas, eso es cierto– en que algo bueno para el cine acaba siendo fantástico en el mundo de los juegos para PC, aprovechando el tirón de una gran licencia.

Pero cuando surge una maravilla en la gran pantalla como "El Señor de los Anillos" es difícil pensar que todo eso se pueda meter en un juego. Afortunadamente para nosotros siempre hay locos que aceptan los retos más difíciles...

Y es que eso es justo lo que «La Batalla por la Tierra Media» pretende: recrear las tres películas dirigidas por Peter Jackson en el mundo de la estrategia en tiempo real.

Claro, ahora pensarás –y con toda la razón–: "¡ya! Meterán cuatro unidades en pantalla y dirán que es la batalla del Abismo de Helm..." Pues sí, para lo último, y no, para lo primero. Porque vas a dirigir, controlar y vivir esa y muchas otras batallas de las películas... pero manejando cientos de unidades simultáneas.

Te invitará a vivir una combinación de estrategia con las más espectaculares batallas de la trilogía cinematográfica

LA ÉPICA DE TIERRA MEDIA LLEGA INTACTA A TU PC

Que "El Señor de los Anillos" es una epopeya épica en toda regla no hay quien lo dude. Y el trabajo realizado en el cine ha conseguido hacer justicia al espíritu de la obra de Tolkien.

Pero los juegos, aunque buenos, no han podido recrear hasta ahora esa sensación en el ordenador. El problema era que meter algo como la batalla de Minas Tirith en un PC venía a ser poco menos que un sueño imposible, por la cantidad de personajes y unidades.

Para conseguirlo, en E.A. han remodelado de arriba a abajo la tecnología de «Command & Conquer: Generals». Y los resultados que se están mostrando... ¡buf!... son alucinantes. Orcos, humanos, elfos, Ents, trolls... todo lo que podías ver en el cine está cobrando vida –casi literalmente– en «La Batalla por la Tierra Media». Y es que ese ha sido también uno de los grandes retos del diseño del juego.

UN MUNDO LLENO DE VIDA

Los responsables del juego dicen que no quieren hacer un título más de estrategia, sino que la misma vida que se respira en el universo de Tierra Media, en el cine, sea idéntica en el PC: escenarios con ▶▶

- Género: **Estrategia**
- Estudios/Compañía: **E.A. Los Ángeles**
- Distribuidor: **E.A.**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **Noviembre 2004**
- **espana.ea.com**

LAS CLAVES

- Será como tener las tres películas metidas en el PC, convertidas en un juego de estrategia.
- Te dejará jugar con cualquier bando: los humanos de Gondor, los orcos de Isengard, los caballeros de Rohan y los ejércitos de Mordor y Sauron.
- Recreará a la perfección las grandes batallas de las tres películas.
- Incluirá 25 misiones distintas basadas en estas batallas.
- Todas las unidades mostrarán temores y sentimientos y aprovecharán los recursos del entorno.

PRIMERA IMPRESIÓN

La Tierra Media cobra vida en tu PC. Batallas basadas en el cine y cientos de unidades en acción.



▲ **¡EL ANILLO SERÁ NUESTRO!** ¿Luz u oscuridad? ¿Orcos o humanos? Tú decidirás el bando por el que luchar en batallas épicas y masivas. ¡Genial!



▲ **¡CORRED, DESDICHADOS!** ¡Que viene el Balrog! Es espectacular, ¿a que sí? Ten por seguro que verás todos los personajes míticos de las películas.



▲ **HAY QUE ACABAR CON ESOS MALDITOS HUMANOS, ¡POR SAURON!** Si nunca habías pensado que podrías ponerte del lado del Mal, «La Batalla por la Tierra Media» te ofrecerá esa opción.



▲ **¿Y VEREMOS OLIFANTES, SEÑOR FRODO?** Los verás, pero si estás del lado de la compañía del Anillo, te aseguramos que no te alegrarás mucho de verlos. Pero si estás con los malos...



¡ESTÁN VIVOS Y SON LISTOS!

¡LUCHA CON EL ENEMIGO Y SUPERA TUS MIEDOS! Y si no los tuyos, los de tus unidades. La IA permite que tus unidades respondan de forma autónoma a ciertas situaciones y lo hagan aprovechando las condiciones del escenario. Por ejemplo, un troll es capaz de arrancar un árbol y usarlo como porra. Y, además, responden de forma "emocional" a la batalla: pueden tener miedo, huir, alegrarse por la victoria, etc. ¡Una pasada!



▲ **¡ADELANTE, CABALLEROS DE ROHAN!** Todas las facciones en lucha en «La Batalla por la Tierra Media» tendrán sus unidades específicas y únicas. Pero todos los bandos estarán equilibrados en su potencial respecto a los demás.



TOLKIEN ESTARÍA ORGULLOSO

¿POR LAS PELÍCULAS? ¡ESO YA ESTÁ SUPERADO, CHAVAL! Bueno, vale, nosotros también somos fans de las pelis de Peter Jackson y nos encantan. Pero es que no es lo mismo ver la Tierra Media en una pantalla y que te cuenten la historia y ya está, que sentarte delante del ordenador y controlar absolutamente TODO. Y, encima, es que todos los detalles de las películas están recreados a la perfección. ¿No es bueno dirigir tú mismo a los Ents?

▶▶ ciclos de día y noche, árboles movidos por el viento, una interacción total entre las unidades y el entorno... cientos de detalles, como ya puedes imaginar, para hacerte sentir que eres parte del universo de Tolkien.

Podrás elegir entre cuatro bandos para jugar y, por primera vez, podrás ser el malo... ¡y cambiar toda la Tierra Media!

TUS UNIDADES ESTÁN VIVAS

Pero lo más importante de esa "vida" estará en las unidades mismas. «La Batalla por la Tierra Media» utilizará un sistema de "emociones" de modo que los miembros de tus ejércitos respondan con sensaciones casi humanas a las distintas situaciones de la batalla.

Imagina que un puñado de soldados humanos se enfrentan a un troll. Grande, feo y bruto. Verás cómo se echan a temblar cuando le vean arrancar un árbol del suelo para golpearles. Les oirás gritar de miedo. Pero, si le vencen, ¡ja!, prepárate a contemplar cómo vitorean, saltan y se alegran.

¡ESPECTACULAR!

Estos detalles se reproducirán, exactamente igual, cuando las batallas se desarrollen entre ejércitos de cientos de unidades en lugar de sólo un puñado. ¿Cientos? ¡Sí, cientos!

Ese es otro de los objetivos en «La Batalla por la Tierra Media» para reproducir la épica cinematográfica: batallas masivas. Lo mejor es que en E.A. aseguran que tu ordenador no tendrá que ser un "maquinón" para funcionar a la perfección. Y eso, sin duda, es muy importante.

¿QUIERES SER MALO?

¿Imaginas cómo puede ser el asedio de Minas Tirith? ¿O el asalto de las Puertas de Mordor? Pues eso, algo realmente espectacular. Pero, espera, que aún queda lo mejor... ▶▶



▲ ¡NO HAY NADA MEJOR QUE UN BUEN ASEDIO! Sobre todo si llevas en tu ejército criaturas como los trolls. Asustarán al enemigo nada más verlos. Pero de verdad, literalmente...



▲ ¿QUÉ OCURRIRÁ CON MINAS TIRITH? Depende del bando que elijas. ¿Prefieres el lado izquierdo de la pantalla o el derecho? Haz que Minas Tirith caiga o sálvala. ¡Estará en tu mano!



▲ ¡EMPUJAD, HAY QUE DERRIBAR ESA PUERTA! Si te gusta la épica de "El Señor de los Anillos" espérate a descubrir lo que significa vivirla como protagonista. ¡Alucinante!



▲ ¡CRECE, MI PEQUEÑO, CRECE! La creación de unidades en «La Batalla por la Tierra Media» no se parece en nada a otros juegos. ¿A que no sabías que se podía criar a un troll?



DE ROHAN A MORDOR

TODA LA TIERRA MEDIA ESTÁ POR CONQUISTAR. El Anillo ha desatado todo su poder y la guerra por la Tierra Media está en marcha. Pero sólo tú podrás decidir el futuro del universo creado por Tolkien. Podrás escoger cualquier bando entre el bien y el mal y cambiar el guión de las películas si eres bastante hábil con tus ejércitos. Prepárate para vivir, como protagonista, las batallas más espectaculares del cine, representadas a la perfección.



▲ ¡AHORA, ACABAD CON ELLOS! Tendrás que aprovecharte del terreno para acabar con el enemigo. Una buena emboscada será lo mejor contra las gigantescas unidades especiales, como estos Olifantes a punto de caer.



ESPECIALES, MUY ESPECIALES

¡QUÉ DIVERTIDO ES MASACRAR HUMANOS! Y quien dice humanos puede decir Orcos, Trolls, etc. El caso es que los cuatro bandos de «La Batalla por La Tierra Media» dispondrán todos de sus unidades especiales. Pero en el caso de este juego, espera algo realmente distinto a lo que hayas visto antes: Ents, Nazgul, Balrog, fantasmas, Olifantes... No sabrás lo que es vivir las batallas por la Tierra Media hasta que no los veas en acción.

▸▸ En el juego podrás escoger el bando que quieras entre los cuatro que habrá: los caballeros de Rohan, las fuerzas de Saruman, en Isengard, los humanos de Gondor o las huestes de Sauron, en Mordor. ¡Sí, podrás ser el malo! Y poner patas arriba toda la historia de "El Señor de los Anillos".

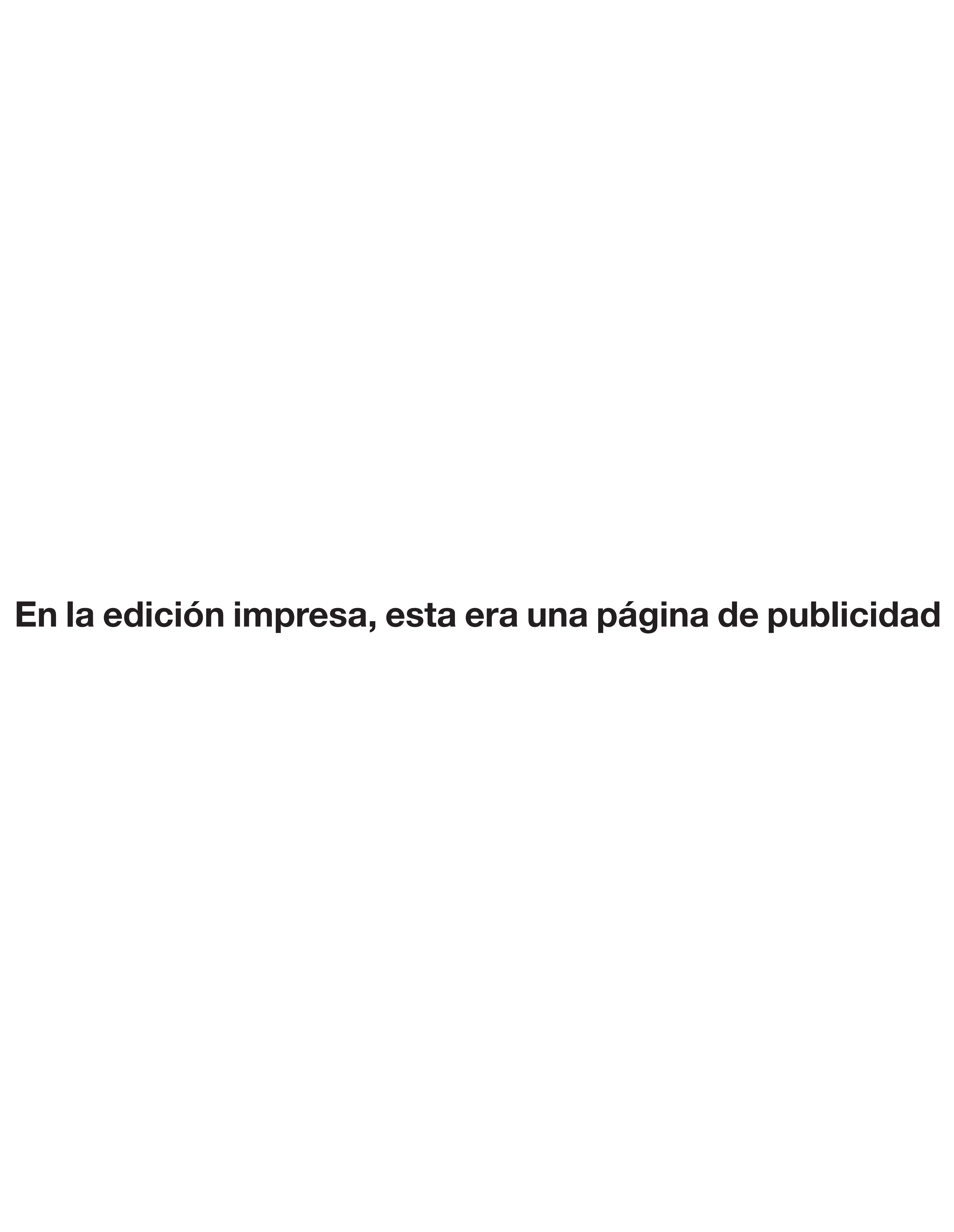
Tendrás libertad total para manejar a tus ejércitos, crear y gestionar tus unidades en sus formaciones, mejorar las habilidades de los héroes líderes de cada facción, usar la magia con Gandalf o Saruman, acumular experiencia, llevarte a los Ents a defender Minas Tirith en lugar de atacar Isengard... vamos, ¡la pasada!

¿Cómo, Ents? Sí, Ents. Prepárate a descubrir las unidades especiales de «La Batalla por la Tierra Media»: Balrog, Nazgul, Ents, Trolls, Olifantes...

«La Batalla por la Tierra Media» lo tiene todo para ser un juegazo. Un juego que te hará más poderoso que el mismísimo Sauron con todos sus Anillos. Un verdadero... tessooro... ■ F.D.L.

El juego recreará todas las grandes secuencias de las tres películas, así como sus personajes principales




En la edición impresa, esta era una página de publicidad



- Género: **Acción**
- Estudios/Compañía: **E.A. Los Ángeles**
- Distribuidor: **Electronic Arts**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **Noviembre 2004**
- ***www.eagames.com***

Medal of Honor Pacific Assault

¡Prepárate para ir al frente!

Según cuentan las crónicas de la Segunda Guerra Mundial las batallas del Pacífico entre americanos y japoneses fueron las más duras y sangrientas de la contienda. Pero, bueno, en un juego no será todo tan tremendo... ¿o sí?

LAS CLAVES

- La acción se desarrolla en el Pacífico, desde el ataque a Pearl Harbor hasta la batalla de la isla de Tarawa.
- Tendrá siete misiones que se desarrollan en más de 25 niveles.
- Habrá más de 20 armas distintas, todas reales, de la época.
- El modo multijugador incluirá nueve mapas diferentes.
- Se añadirán nuevos modos multijugador a los que ya tenía el juego original, como deathmatch en equipo y Objetivos en equipo.

PRIMERA IMPRESIÓN

Te meterá de lleno en la guerra. Su diseño y acción afrontan el realismo como gran objetivo.

Dicen que vivir una guerra es como estar en el infierno. La verdad es que no tenemos las más mínimas ganas de experimentar algo así en nuestras carnes... a no ser que sea delante de un PC y, ya puestos a pedir, hacerlo con «Pacific Assault» delante... Pero, ¿qué estamos diciendo? ¡Si ya lo hemos conseguido! Y es que hace unas semanas pudimos echarle mano a una primera versión jugable –aún incompleta, eso sí– del nuevo «Medal of Honor» y tiene pinta de ser un pedazo de juego, de esos que se recuerdan... casi tanto como el original, vamos. Pero, antes, soldado, tenemos dos noticias para ti: una buena y otra mala. Empecemos por ésta.

¿OTRO RETRASO?

Las últimas noticias, cuando nos pusimos manos a la obra con esta versión jugable de «Pacific Assault» nos decían que el próximo mes de octubre ¡por fin! íbamos a poder disfrutar de esta esperada continuación de «Medal of Honor» pero... chico, que ha vuelto a pasar... ¡Otro retraso! Bueno, bueno, no te rasgues las vestiduras, al menos por el momento, que nos han dicho que sólo es de un mesecito. Vamos, que en Noviembre sí vamos a poder jugar de una vez por todas.

Pero, ¿por qué se ha vuelto a retrasar «Pacific Assault»? Pues ahora viene la buena noticia. La cuestión es que el juego acaba-

La intensidad de la acción te meterá de lleno en el combate sin tiempo para pensar. Sólo podrás actuar y disparar





Call of Duty

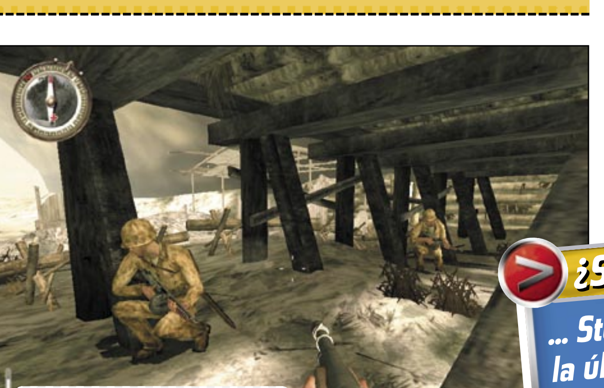
■ La última gran entrega de la Segunda Guerra Mundial se centra en las batallas europeas.



Medal of Honor

■ El juego original sigue siendo la referencia. La guerra se vive también del bando americano.

▶ ¡La guerra llega al Pacífico! Olvídatede los nazis y enfréntate a un nuevo gran enemigo: Japón.



▶ Playas, jungla, trincheras, bunkers... Pocas veces verás tal variedad de escenarios.

¿Sabías que...

... Steven Spielberg estuvo en la última edición del E3 supervisando la presentación del juego a la prensa y dando todo su apoyo al desarrollo?

▶ Por tierra, mar y aire te atacarán en el juego los hijos del sol naciente. ¡No habrá tregua!



▶ ¡A mí, soldados! Tendrás que apoyarte en tus compañeros si quieres progresar en el juego.



ba de entrar en su fase de pruebas –lo típico en todos los juegos antes de salir a la venta– y los responsables del estudio de desarrollo empezaron a recibir muchas y muy interesantes sugerencias de los "testers" y pensaron que merecía la pena tenerla en cuenta. En resumen: el retraso se debe a que se van a incluir ciertas características y opciones que no estaban previstas en el juego, pero que por lo que nos han contado pueden mejorarlo mucho más de lo que ya estaba, y te aseguramos que lo que hemos jugado estaba muy, pero que muy bien.

ORDENA Y MANDA

La actualización de «Pacific Assault» hace referencia a una opción de asignar órdenes al grupo de soldados que te va a acompañar en todo momento durante la acción en todas las misiones. Algo parecido a lo que «Brothers in Arms» ofrece, pudiendo controlar ciertos comportamientos de los soldados con una serie de órdenes sencillas. Vamos, que parece que sí, que de verdad el retraso no va a ser nada importante. ¡Menos mal!

Aunque, bueno, nos estamos yendo por las ramas y resulta que aún no te hemos contado lo que hemos jugado con «Pacific Assault»... y eso que lo que hemos podido jugar... ¡buf!, es como para soñar durante la espera. Así que nada, al lío. ▶▶

INFIERNO EN EL PACÍFICO

Como continuación de «Medal of Honor» poco hay que contar como presentación, ¿verdad? La Segunda Guerra Mundial está en su apogeo. La entrada de los americanos en el conflicto ha abierto nuevos y mútiples frentes que van desde Europa a África pa-



Si te paras, estás muerto. Piensa así y con suerte lograrás sobrevivir en «Pacific Assault».





¡Tú allí! ¡Tú, cúbreme! ¡Y tú, sígueme! Se van a enterar los japoneses de lo que es un ataque coordinado del ejército americano...



Vayas por donde vayas, tendrás que aprovecharte del entorno en todo momento para atacar y defenderte.

LA ACCIÓN EN EL PACÍFICO NUNCA FUE TAN REAL...



LAS BATALLAS MÁS SANGRIENTAS. Las batallas entre americanos y japoneses en el Pacífico fueron de las más brutales de la Segunda Guerra Mundial. «Pacific Assault» se tomará muy en serio reflejar esa crudeza, de un modo realmente espeluznante.



LOS "JAPOS" LUCHAN HASTA LA MUERTE. Antes de dedicarse a hacer consolas y vender "Pokemones" por todo el mundo, el imperio japonés tenía una estructura social casi feudal que se reflejaba a la perfección en su ejército y en el sentido del honor que tenían en las batallas. Luchaban por su emperador. Y si fallaban en sus objetivos eran capaces de llegar al sacrificio supremo para expiar sus "faltas". Todo ello lo verás en el juego...

▶▶sando por el Pacífico... El Pacífico. El verdadero meollo del asunto. Tras el ataque a Pearl Harbor el enfrentamiento entre Estados Unidos y Japón es encarnizado. Se combate salvajemente por cada pequeña isla. Por cada atolón. Las batallas en alta mar, con cobertura aérea por ambos bandos, son dramáticas... Pero la lucha en tierra firme no es menos cruenta y atroz. Y ahí entras tú. Soldado raso, claro, que llega al frente del Pacífico más inocente que un bebé y sin saber lo que te espera. Y te espera... bueno, no nos adelantemos mucho.

¡LA GUERRA ES REAL!

Estás echando una siesta en una tienda de campaña cuando un bombardeo japonés cae en la pista de despegue de Henderson. De repente te pones en pie avisado por tu sargento. Sin darte tiempo a reaccionar las balas empiezan a silbar a tu alrdedor. Tus compañeros te gritan, te llaman. Cae una bomba, dos, tres... Todo es confuso. Agarras tu fusil y saltas tras una palmera. Entonces empiezas a ver cómo un batallón de soldados nipones toma posiciones a pocos metros de ti y empieza un furioso intercambio de disparos.. Intenso, ¿verdad? Pues bien, esto es lo que ocurrirá en apenas un par de minutos de juego en tiempo real. Esto es una de las fases de «Pacific Assault». Y es sólo el comienzo...

Su ambientación contrastará con la del juego original, con escenarios muy abiertos donde puede pasar de todo...

En cuanto empieces a moverte te darás cuenta de que puedes tomar muchos caminos para avanzar. Podrás dar cobertura a tus compañeros. Ir hacia la pista de despegue para con-



Como en la vida misma, algunos soldados superarán sus miedos y otros... sucumbirán a ellos. ¿Tú qué harás en «Pacific Assault»?

¿Sabías que...

... como en el título original, el capitán D. Dye ha supervisado y asesorado el diseño y realismo del juego en todo momento?

¡CUIDA DE TU ARMA, SOLDADO!

UN SOLDADO, UN ARMA. El realismo es una de las máximas de «Pacific Assault». Y, ¿cómo se consigue? ¡Ah, amigo!, esa es la pregunta del millón. Y, además, las respuestas son muchas. Por un lado, con el uso de la IA dinámica –respuestas y acciones de los personajes en tiempo real, según la situación. Por otro... con una única arma que tendrás que cuidar como oro en paño, pues te irá la "vida" en ello.

¡BÚSCATE LA VIDA! Hombre, no es que el juego te abandone a tu suerte, pero casi, casi. En E.A. están haciendo de «Pacific Assault» una recreación casi total de la guerra. Llevas encima un arma que sólo puedes cambiar por la de algún compañero –o enemigo– que haya caído. No habrá ayudas como botiquines o armamento. Si te quedas sin balas, hay que pedírselas a un compañero... Y así con todo.



¿Así que no sabías que la guerra es un infierno? Pues chico, saldrás de dudas del modo más dramático. ¡Qué intensidad!

Podrás dar órdenes a tus compañeros para que te ayuden. Pero tú haz lo mismo con ellos. No les dejes "vendidos".

Promete ser un juego difícil, de esos que te ponen a prueba cada segundo y que no te dará un momento de respiro

templar un ataque brutal de los zeros. Podrás enganchar un antiaéreo y responder al fuego... pero los soldados enemigos seguirán atacando a pie. E irán a por ti. Podrás retirarte de la ametralladora sólo para ver cómo aviones, soldados y camiones enemigos circulan por todos lados... ¡impresionante!

¡ESTÁN VIVOS!

Entonces, llegará un nuevo shock. Contemplarás como no hay un maldito botiquín a mano ni puedes cambiar de arma. Tendrás un fusil y con él seguirás hasta que cojas el arma de un soldado caído. Si te hieren tendrás que buscar a un médico que te cure porque no habrá ayudas de ningún tipo en el juego... Bueno, mentimos. Estarán tus compañeros...

La IA de los personajes de «Pacific Assault» será tan brutal que verás como los soldados te piden ayuda. Y también te dan cobertura. Se trata de la guerra en compañía y las reacciones de amigos y enemigos serán pasmosas. Serán totalmente reales y responderán de forma dinámica a los cambios en cada situación.

¡ESPECTACULAR!

Luego estará, claro, el apartado técnico. Visualmente «Pacific Assault» será una pasada y estará lleno de múltiples efectos para potenciar realismo y ambientación; impresionante la visión borrosa cuando te hieren o el zumbido cuando te afecta una onda expansiva.

Imagina todo esto a lo largo de más de veinte fases, con misiones de todo tipo –infiltración, defensa, ataque, cobertura...–, armas de todos los calibres, vehículos, aviones, barcos... Imagina, además, que todo en «Pacific Assault» es tan intenso y tan salvaje como los minutos de juego que te hemos descrito. Ahora, añádele que tu soldado acumulará experiencia, se volverá más duro a medida que juegues. Y, finalmente, cuenta con las opciones multijugador, individual y por equipos... La guerra, como ves, sólo acaba de empezar. ■

F.D.L.





Rome Total War

¡¡Por Roma, por el Imperio y por César!!

Vamos a ver, ¿cómo que no te interesa la Historia? Hombre, claro, es que hincando los codos ante un libro no hay quien se divierta. Pero seguro que si te pones delante del ordenador la cosa cambia un poquito...

- Género: **Estrategia**
- Estudios/Compañía: **Creative Asembly/Activision**
- Distribuidor: **Activision**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **Octubre 2004**
- ***www.totalwar.com***

LAS CLAVES

- Tendrá doce imperios diferentes, todos jugables, aunque sólo en Roma habrá tres facciones distintas.
- El nuevo mapa táctico cambiará su aspecto por un diseño 3D, mucho más real y con unidades animadas.
- Las batallas en tiempo real se desarrollarán con escenarios y modelos totalmente en 3D.
- Se podrán ver en pantalla hasta 10.000 unidades simultáneas.
- Las tácticas se basarán en las usadas en la realidad.

PRIMERA IMPRESIÓN

Las batallas más espectaculares del género. Si te gusta la estrategia, prepárate para lo nunca visto.

Vamos a proponerte un pequeño juego. Piensa, por un momento, que Roma no hubiera sido lo que fue. Échale imaginación e intenta pensar en qué idioma estarías hablando ahora, o qué estarías comiendo o vistiendo si, por ejemplo, Cartago hubiera vencido al imperio romano en las guerras púnicas. Es difícil, ¿verdad? Pero lo bueno de los juegos de estrategia como «Rome. Total War» es que permiten cambiar el curso de la Historia y convertirte en el más avezado conquistador, si eres lo bastante hábil con las tácticas bélicas.

Controlarás simultáneamente miles de unidades en 3D en espectaculares batallas desarrolladas en tiempo real

LA EXPANSIÓN DEL IMPERIO

«Rome. Total War» es un título que sigue la línea básica de estrategia histórica revelada en los juegos anteriores de la serie. ¿Que no conoces «Shogun» ni «Medieval»? No te preocupes que te contamos lo más importante –pero te recomendamos que intentes jugarlos, porque son de lo mejorcito del género.

La serie «Total War» toma como referencia períodos históricos de la antigüedad y te propone convertirte en líder de una civilización, cultura o imperio, para hacerte con el control del mundo conocido en un tiempo limitado –varios siglos–. Todo ello a través de guerras, alianzas diplomáticas, traiciones, acuerdos, conquistas... Sus puntos

¿A qué se parece?



Medieval: Total War

Toda la base del juego, en el mapa estratégico y en las batallas es idéntico a «Medieval».

Praetorians

La ambientación romana, algunas unidades y formaciones también salen en «Praetorians».



¡La guerra es un caos! Si no conocías la serie «Total War» ahora te vas a enterar de lo que es una lección práctica de Historia.

Lucha, combate, asedia y conquista todo el Mediterráneo.

El realismo de las batallas será una constante en «Rome».

¿Sabías que...

... «Rome» está siendo usado en un concurso de la televisión inglesa, llamado «Time Commanders», que recrea batallas históricas?



¡Aquí se va a liar! Deberás pensar muy bien con quién enfrentas a tus unidades si no quieres perderlas en un santiamén.

fuertes: la combinación de acción por turnos sobre un mapa táctico de Europa y el Mediterráneo, y las batallas en tiempo real. Lo mejor de éstas es su épica. Guerras espectaculares en escenarios inmensos y manejando miles de unidades.

EL GRAN SALTO TÉCNICO

La primera –gran– diferencia de «Rome» sobre sus antecesores es su tecnología gráfica. Antes, en «Medieval» o «Shogun» librabas tus batallas sobre escenarios 3D pero manejando unidades en 2D. «Rome» deja todo eso atrás para entrar en un entorno de un realismo asombroso, con ejércitos en 3D y un detalle visual pasmoso. Y no, no te preocupes que el ordenador para jugar con «Rome» no va a necesitar una potencia exagerada –o eso nos han dicho en The Creative Assembly–.

El período histórico de «Rome» abarcará del 300 a.C. al 50 d.C. y pondrá sobre el mapa hasta quince facciones distintas enfrentadas entre sí con un único objetivo, que será tu objetivo: conquistar el trono del emperador de Roma. O, en otras palabras, convertirte en el amo del mundo. Así, a las bravas.

CHOQUE DE CULTURAS

Cartagineses, egipcios, galos, germanos... son sólo algunos de los imperios a que te enfrentarás en tu lucha por la domi- ▶▶



¡ESTO SÍ ES UNA GUERRA!



SI NO CONOCES «TOTAL WAR» NO CONOCES LA GUERRA. O, al menos, las guerras históricas tal y como se desarrollaban en la antigüedad. «Rome», al igual que juegos anteriores de la serie, no sólo recreará a la perfección unidades, tácticas y formaciones de la época en que se basa, sino que además incluirá batallas reales. Por si esto no te parece bastante –¡mira que eres exigente!– en The Creative Assembly siempre han dicho que antes las guerras eran enfrentamientos épicos masivos. ¡Y vaya si lo han aplicado a sus juegos! Dinos si conoces algún otro juego –que no sea de «Total War», hombre– donde se puedan ver hasta diez mil unidades en pantalla... ¡y en 3D!

PRIMERO DECIDE TU TÁCTICA Y LUEGO COMBATE



◀ **EL ESPLENDOR TÁCTICO AHORA ES EN 3D.** El mapa táctico siempre ha sido una marca de la casa en la serie «Total War». Pero ahora, en «Rome», los chicos de Creative Assembly han querido darle un aire nuevo con un espectacular diseño 3D, que incluye unidades animadas.



◀ **SI LO VES, LO JUEGAS.** Además, el nuevo mapa táctico de «Rome. Total War» no es un simple añadido para hacer bonito. Los detalles que aparecen en él se trasladan al campo de batalla. ¿Que hay un volcán en el mapa? Pues también aparecerá en el escenario de combate. ¡Total!



▶ Las legiones de Roma se enfrentarán con hasta quince facciones enemigas distintas... ¡y entre sí! La lucha por el poder es total.



▶ –¡Rendíos al poder de Roma!
–¡De eso nada, pecho de lata!
–¿Qué hacemos? Dicen que no...

▶ Los combates en «Rome» se desarrollarán en escenarios que abarcan hasta el horizonte.

¿Sabías que...

... se intentó incluir una campaña cooperativa, pero no se hizo porque llevaba dos años más de desarrollo?

▶▶ nación total. Y eso, como representante de una de las tres facciones romanas que, por si fueran pocos los enemigos externos, también pelearán entre sí por el poder.

La casa de Julio César, la de Escipión y la de Bruto llegarán en el juego a un nivel de rivalidad tal que, llegado el momento, estallará una guerra civil en Roma que se sumará a los diversos conflictos a los que obliga la expansión del Imperio.

Y tú, ya sabes, de general. Dirigiendo, mandando, haciendo de estratega avezado en un mundo asombrosamente real, preciso históricamente hasta en el más pequeño detalle y viviendo los combates en tiempo real más fascinantes del género.

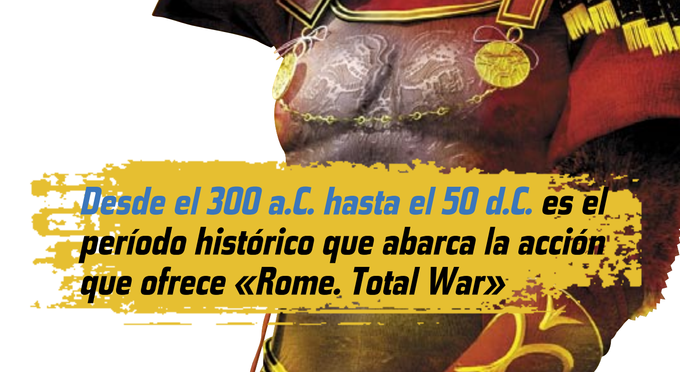
PERO, ¡HAY MÁS!

La segunda gran diferencia de «Rome» con sus predecesores es el mapa táctico. El sitio desde el que se dominan alianzas y diplomacia. Desde el que se declaran guerras y se inician invasiones... El nuevo mapa táctico de la serie «Total War» será una maravilla. En 3D, con un detalle gráfico asombroso y plagado de opciones a gestionar: construcción, creación de ejércitos, control de impuestos... parámetros para tener en cuenta hasta el más pequeño detalle de la creación de un imperio.

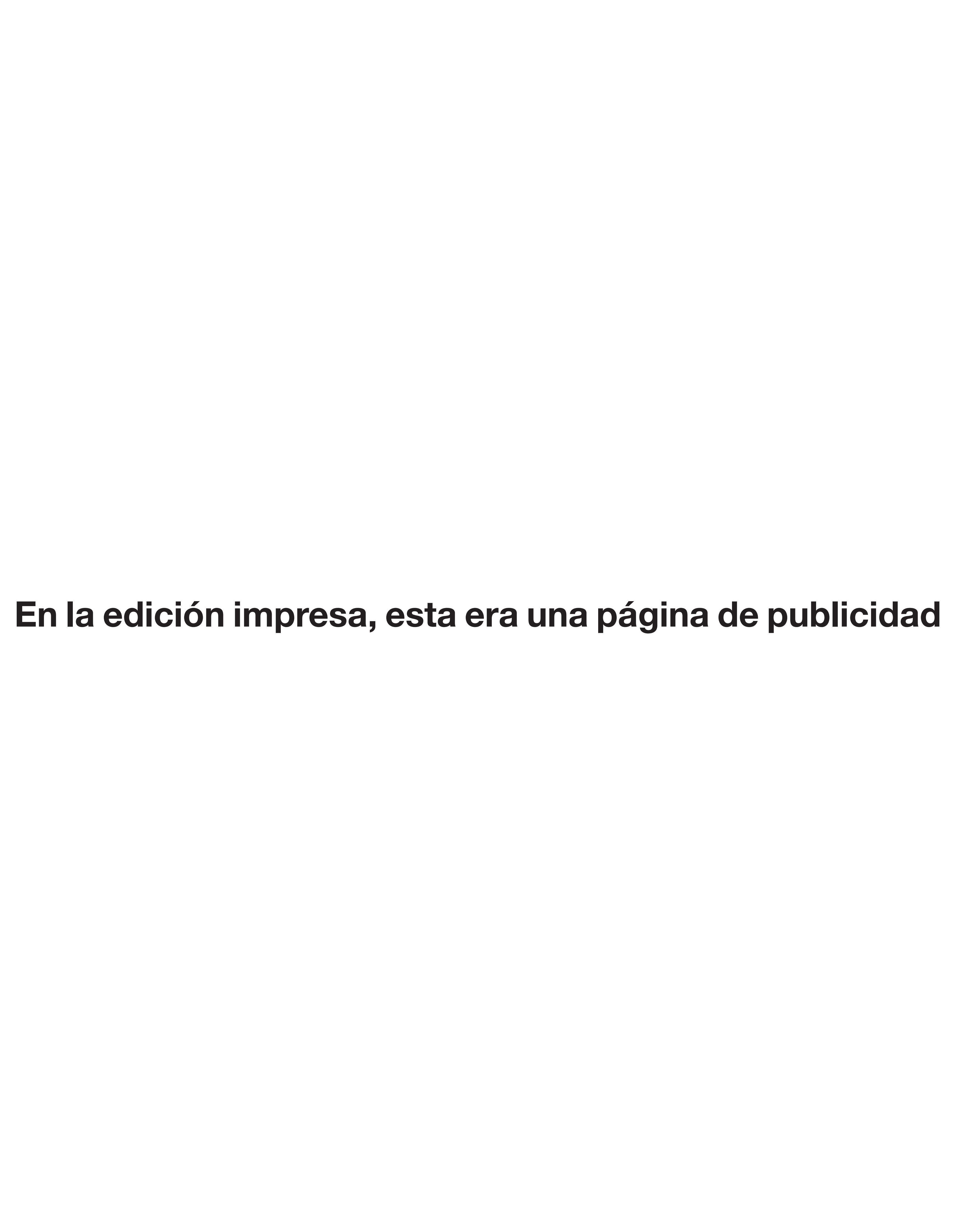
Si te pierdes contarás con la inestimable ayuda de unos consejeros. Personajes que te ayudarán en tu tarea o que, si quieres, harán que el ordenador se encargue de forma automatizada de la gestión de las tareas más pesadas o aburridas.

Vamos, que si lo tuyo es la estrategia bélica en tiempo real o la gestión táctica de la Historia, lo mires por donde lo mires lo tendrás todo en «Rome».

Estamos ante un juego que será imprescindible para todo buen aficionado al género y que puede marcar un antes y un después aún más acusado que sus predecesores. Un juego, en fin, con aire de clásico. ■ F.D.L.



Desde el 300 a.C. hasta el 50 d.C. es el período histórico que abarca la acción que ofrece «Rome. Total War»


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



- Género: **Simulador/Estrategia**
- Estudios/Compañía: **Maxis**
- Distribuidor: **EA España**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **Septiembre 2004**
- ***www.lossims.com***

LAS CLAVES

- Los Sims son más reales que nunca: envejecen y sus hijos heredan su carácter.
- El creador de Sims es muy potente. Si quieres, te clonas en el juego...
- El motor 3D permite curiosear dentro de la casa y grabar pelis.
- Las animaciones son geniales.
- Cada barrio tiene su historia de venganzas e infidelidades y tú decides si quieres participar.
- Los deseos y temores marcan diferencias entre Sims.

PRIMERA IMPRESIÓN

Imprescindible. En la teoría una evolución de «Los Sims», en la práctica toda una revolución.

Los Sims 2

La vida, ¡qué culebrón!

Bueno, pues ya tenemos aquí la enésima expansión de «Los Sims»... Pero, ¡si es un juego nuevo! Y con tantas novedades que más que mudarse de barrio ¡es como si los Sims se hubiesen mudado de planeta!

Si piensas que «Los Sims 2» es sólo «Los Sims» en 3D es que aún no conoces de lo que es capaz su creador, el iniguable Will Wright. Sí, el punto de partida será el mismo de toda la serie, –crear una familia y dirigir su existencia– y es evidente que los gráficos serán en 3D y todo resultará más espectacular, pero a partir de ahí, borrón y cuenta nueva. Lo importante en «Los Sims 2» es lo que no se ve: Will Wright ha intentado mantener la libertad de un simulador de vida y a la vez incluir un argumento y objetivos individuales para que nadie se aburran por no saber qué hacer. ¿Que cómo se come eso? Pues atiende.

A TU MEDIDA

Nada más comenzar accederás a tres barrios prefabricados: Pleasantview 25 años después, hogar de la familia Lápida, Strangetown, ambientado en el desierto americano en donde los ovnis campan a sus anchas y Veronaville, campo de batalla de dos familias enfrentadas por asuntos amorosos. En cada uno de ellos conocerás a las personas que lo habitan y sus relaciones y decidirás si quieres entrometerte en el culebrón o jugar a tu aire...

Podrás, si lo prefieres, crear un barrio desde cero, bien importando el terreno desde «Sim City 4» o diseñándolo con las herramientas incluidas con todo lo que pue-

¿A qué se parece?



Los Sims
Aunque hay muchas diferencias no deja de ser la madre del cordero.

Singles
«Los Sims 2» también se centra mucho más en las relaciones sentimentales.



Si no te apetece cambiar puedes usar las vistas clásicas.



Tus sims serán el reflejo de tus decisiones. Sus deseos, su actitud, su personalidad y cómo evolucionen depende de ti. ¡Qué papelón!

¿Sabías que...

... Will Wright desarrolló «Los Sims» por su cuenta porque al principio nadie creía en la idea y no recibió el apoyo de ninguna compañía?



Hay cosas que nunca cambian, como la interfaz para controlar a tus sims o las peleas entre miembros de una misma familia.



Los fantasmas provocan desmayos y vacían la nevera. Es el bisabuelo, no lo vas a echar...

Crea una familia y vuélvela tan ejemplar o alocada como quieras. ¡Sus nietos te lo echarán en cara!

das imaginar: árboles, vallas publicitarias, casas. No faltarán tampoco parques y centros comerciales. En «Los Sims 2» habrá también nuevas herramientas de diseño y será más sencillo construir tu propia casa y a la hora de decorarla no te aburrirás ya que tendrás más de 500 objetos y nuevos estilos arquitectónicos.

LAS CRIATURITAS

Mucho más importantes que las mejoras arquitectónicas serán los cambio de los propios personajes. Disponen de miles de animaciones y los gestos expresarán emociones, así que no tendrás que mirar iconos. Y mientras espías no deberás preocuparte por los demás: unas ventanitas emergentes mostrarán al resto de la familia cuando estén haciendo algo interesante. Créenos, son más reales –y más listos– que la mayoría de la gente de los "reality shows" televisivos...

Además los nuevos Sims tienen cinco estados evolutivos: bebé, niño, adolescente, ▶▶

DE COTILLEO POR LA CIUDAD

EL NUEVO ENTORNO EN 3D CAMBIA EL JUEGO. Ya no te sientes un dios, sino un miembro más de la familia. Y los Sims lo saben: prueba a acercar la cámara hacia alguien que esté escribiendo su diario y lo cerrará, echándote la bronca por cotillear...
El manejo es sencillo: con los cursores o el botón derecho del ratón mueves la cámara, con la rueda o un par de teclas aplicas un "zoom", y otro par de teclas para rotar la vista. El motor 3D genera secuencias cinemáticas en tiempo real cuando ocurren eventos especiales, como un nacimiento o el primer beso, que se guardan en la memoria del Sim. También puedes grabar un video en formato AVI en cualquier momento, simplemente pulsando una tecla y dirigiendo la cámara, para captar escenas divertidas y enviarlas a los amigos.

ASÍ SE CREA UN SIM



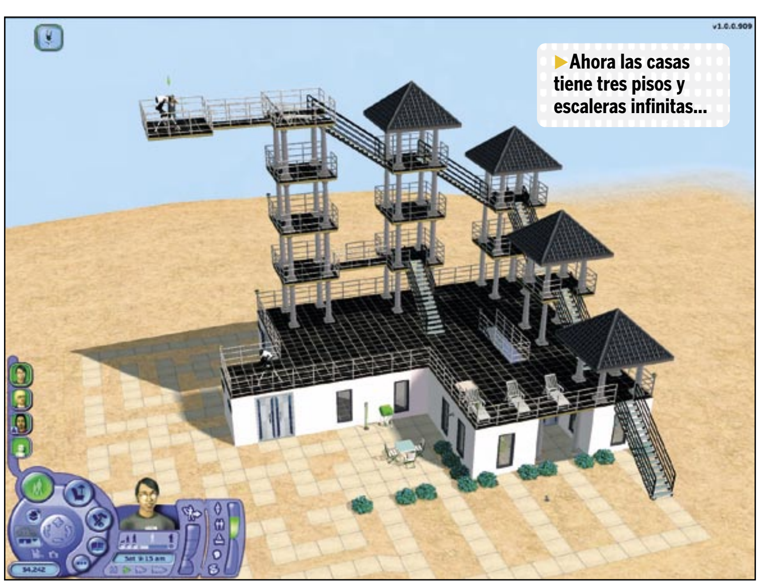
◀ **LA ELECCIÓN DEL SEXO Y LA EDAD** es la primera decisión. Puedes crear un bebé, un niño, un adolescente, un adulto y un anciano. También debes elegir una aspiración entre las cinco posibles (romance, familia, riqueza, fama y conocimiento) y asignar puntos de personalidad.



◀ **TU CARA BONITA:** la anchura de la barbilla, la longitud de las orejas, y varios vestidos son algunos de los parámetros ajustables. Las combinaciones se cuentan por millones, pero además puedes importar tus propios diseños de camiseta, tatuajes, fotos para el rostro, etc.



▶Uno de los momentos más importantes en la vida de una familia: el nacimiento de un nuevo miembro. La vida sigue...



▶Ahora las casas tiene tres pisos y escaleras infinitas...

▶Una tarde perfecta, primero un beso y después un bocata.

¿Sabías que...

... además de las herramientas propias «Los Sims 2» incluye el generador de terreno de «Sim City 4»?

▶▶ adulto y anciano. El medidor de edad dirá los días que faltan para cambiar de estado –normalmente, cada ciclo dura un mes–, pero se puede alargar si el Sim aumenta su medidor de Vida, que se llena cuando a un Sim le pasa algo, bueno o malo. La idea es que el jugador haga cosas aunque meta la pata. ¡Los errores también se premian! La interfaz, por su parte, será muy similar a la de la primera parte, tan sólo se han añadido iconos para controlar las aspiraciones.

Inevitablemente, cuando los Sims llegan a viejos mueren, pero pueden volver en forma de fantasmas o, si consigues el Elixir de la Vida, alargar los ciclos eternamente... Además, cuando dos Sims tengan un hijo el chico heredará parte de la forma de ser de los padres, así como ciertos objetos de empleo y aspiraciones. Incluso será posible que en una casa vivan varias familias: los abuelos, sus hijos y el nieto recién casado... ¿Te suena?

LAS COMEDURAS DE COCO

En «Los Sims 2» las necesidades casi siempre las cubren los Sims automáticamente, así que el nuevo objetivo son las aspiraciones. Cada Sim tiene una: romance, familia, fama, riqueza o conocimiento. Cada aspiración genera cuatro o cinco deseos y temores simultáneos. Por ejemplo, un Sim romántico puede desear un beso de cierto personaje y temer que su novia se manche el vestido, mientras que un Sim avaro puede desear una pelea con el vecino rico del barrio y temer que un ladrón entre en su casa.

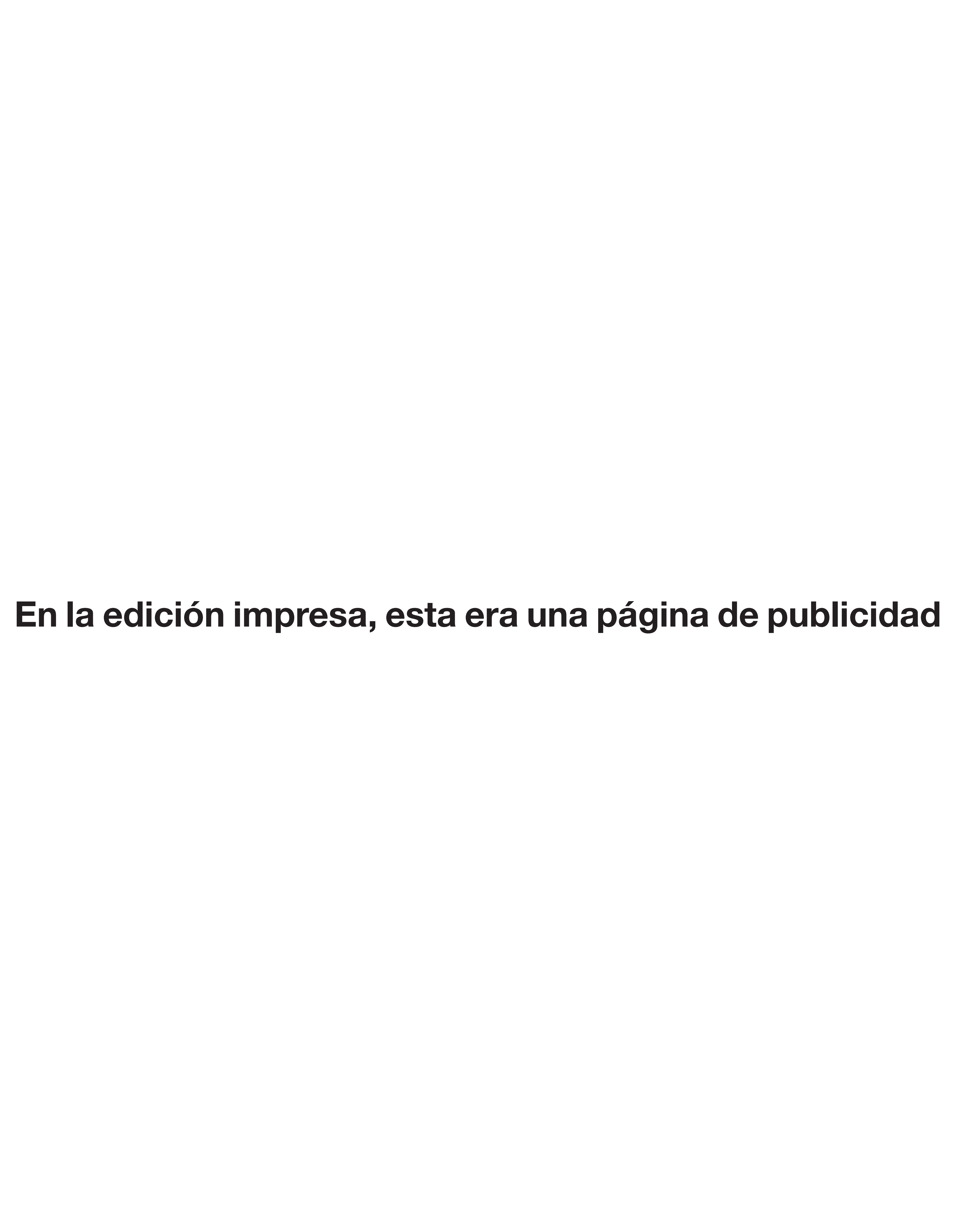
Si les ayudas a cumplir sus deseos y a evitar sus miedos, ganarás puntos de aspiraciones para comprar objetos exclusivos: el árbol del dinero o el alimentador automático de bebés... Existirán cientos de deseos y temores, pero podrá pasar de ellos; entonces serán sustituidos por otros, hasta que aparezca alguno que te apetezca completar.

Lo que menos ha cambiado son los trabajos: hay muchos nuevos, pero el Sim sigue desapareciendo unas horas cuando se va a trabajar, aunque ahora tiene el fin de semana libre y puede pedir vacaciones.

Podríamos seguir durante cientos de páginas comentando las novedades de «Los Sims 2», un juego mucho más rico que su predecesor que abre un mundo de posibilidades a cualquier jugador y promete entusiasmar a sus muchos fans. ■

J.A.P.

El nuevo entorno gráfico en 3D hará que te sientas como en casa. ¿O es que nunca has espiado a tus hermanos?


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



- Género: **Estrategia**
- Estudios/Compañía: **Relic/THQ**
- Distribuidor: **Proein**
- Idioma: **Castellano (textos)**
- Fecha prevista: **Septiembre 2004**
- ***www.dawnofwargame.com/es***

Warhammer 40K Dawn of War

¡¡El Universo es mío!!

Ya... que a ti Warhammer como que no... vale. Bueno, pero eso es porque lo del tablero, las figuritas y los turnos se te hace muy pesado. Pero, ¿y si cogemos Warhammer 40.000, lo mezclamos con estrategia y te proponemos matar orcos?

LAS CLAVES

- No será una adaptación total del juego de tablero, sino un juego de estrategia ambientado en el universo Warhammer.
- Incluirá cinco facciones y más de 150 armas, unidades y estructuras distintas, en total.
- La campaña individual se basará en la facción de los Blood Ravens.
- El modo multijugador se basará en el enfrentamiento con otros jugadores, hasta un máximo de ocho usuarios simultáneos.

PRIMERA IMPRESIÓN

Warhammer 100% con una visión estratégica. Una perspectiva original y muy interesante.

Qué es Warhammer 40.000? ¿Y tú me lo preguntas, marine espacial, apuntando hacia mi coraza tu rifle de plasma? Warhammer 40.000... ¡eres tú!

Bueno, sí pero, ¿qué es Warhammer 40.000? Pues uno de esos juegos de tablero que mezclan rol y estrategia, que tienen encandilados a millones de jugadores en todo el mundo y que ahora, por obra y gracia de Relic y THQ está a punto de llegar al PC como juego de estrategia en tiempo real. El universo Warhammer 40.000, sus unidades, construcciones y objetivos –la dominación del Universo del milenio 41 compuesto por un millón de planetas habitados– y las facciones que pelean entre sí por alcanzarlos, es la base de este juego tan tremendamente atractivo que llegará en pocas semanas hasta ti.

UN WARHAMMER DIFERENTE

Es importante que nos paremos un poco y volvamos sobre lo que te hemos dicho hace unas líneas, mucho más si eres un aficionado a Warhammer.

«Dawn of War» no pasará el juego de tablero al ordenador. Será un juego de estrategia ambientado en Warhammer. La diferencia es significativa.

Y este juego de estrategia, ¿a qué se parece? Para que te hagas una idea rápida, imagina la





C & C: Generals

■ El estilo inconfundible de la serie «Command & Conquer» se reconoce en el diseño del juego.



Ground Control II

■ Como en «Ground Control II» todo el apartado gráfico tendrá una calidad sobresaliente.

Marines espaciales, orcos, Fuerzas del Caos... Todos quieren conquistar el Universo pero sólo tú podrás ayudarles a hacerlo.



Crea tus unidades, adiéstralas y lánzalas contra el enemigo.

¿Sabías que...

... una docena de miembros de Relic son fanáticos de Warhammer, pero en THQ no lo sabían cuando les encargaron diseñar el juego?

Los líderes de cada facción serán de lo más poderoso.



¡Eso es una unidad especial y lo demás son tonterías! Pero te avisamos que no es de las más grandes que habrá en el juego...

Warhammer 40.000 y la estrategia nunca se habían llevado tan bien. Ante todo, promete ser divertidísimo

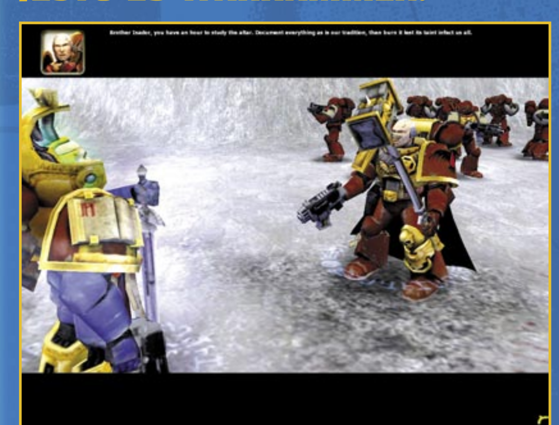
inmediatez, diversión y sencillez de un «Command & Conquer» con las posibilidades, evolución de potencial y posibilidades táctica de un «Starcraft». En pocas palabras, un juego de estrategia destinado a todos los públicos, pero profundo al mismo tiempo.

ESTRATEGIA POR TODO LO ALTO

En «Dawn of War» vas a encontrar un juego pensado para divertirte, ni más ni menos. Y, eso sí, realizado con una calidad gráfica alucinante que sólo encuentra una posible comparación con otro grande del género en los últimos tiempos: «Ground Control II». Pero, lo mejor de todo, es que por muchos juegos que te mencionemos y con los que comparemos «Dawn of War» estás a punto de descubrir un título con una personalidad abrumadora y que no será como ningún otro del género.

En «Dawn of War» se enfrentarán cuatro facciones por el control del Universo: Blood Ravens –marines espaciales–, ▶▶

¡ESTO ES WARHAMMER!



¿ERES UN INCONDICIONAL DE WARHAMMER? Si es así, vas a mirar con lupa todo lo que aparezca en «Dawn of War». Nosotros lo sabemos. Y los chicos de Relic también. Por eso quieren dejarte muy claro que «Dawn of War» no es el paso literal del juego de tablero al ordenador, sino un juego de estrategia basado en Warhammer 40.000. Aun así, ten una cosa muy clara: «Dawn of War» será Warhammer al 100%. Unidades, estructuras, facciones... Todo se ha diseñado, pensado y mimado para que estés satisfecho con el resultado. Y ten en cuenta que Games Workshop ha supervisado con lupa todo el juego. Si eso no es una garantía para ti...

¡PODRÁS PERSONALIZAR TUS ORCOS Y MARINES!



◀ ¿TE GUSTA PINTAR LAS FIGURITAS DE WARHAMMER? Entonces vas a disfrutar como un auténtico enano con el editor de unidades que tendrá «Dawn of War». Aunque, bueno, lo de "editor" es un modo de hablar. Realmente se trata de una herramienta para personalizar unidades.



◀ ¡CREATE UN EJÉRCITO PERSONALIZADO! De lo que se trata es de reproducir la impagable sensación de pintar las figuras de Warhammer, como ocurre en el juego de tablero. Podrás definir los colores de tu ejército y adornar tus unidades con logotipos personalizados.



▶ Cuando el grueso de tu ejército se enfrente al enemigo... ¡ay, amigo! Prepárate para vivir batallas épicas de verdad.



▶ ¡Marines contra orcos! Todo un clásico de las batallas de Warhammer 40.000.



▶ Podrás mejorar tus unidades para así aumentar sus niveles de moral y resistencia.



¿Sabías que...

... el editor para pintar las unidades no estaba previsto, pero se incluyó porque lo pidieron los aficionados al juego?

▶▶ Orcos, Eldar y Fuerzas del Caos –también marines, pero renegados–. ¿Te choca lo de los orcos? Ten en cuenta que Warhammer 40.000 toma referencias de la fantasía de espada y brujería y las traslada a un universo futurista pero místico.

Estas facciones poseerán unidades y construcciones individualizadas. Ninguna facción se parecerá a otra, excepto en lo más básico: todas evolucionarán en su potencial gracias a tres únicos recursos, que gestionarán de modo diferente.

Las batallas se basarán en saber cómo y a qué enfrentar tus unidades, en tomar puntos estratégicos de control en cada mapa y en anular la posibilidad de reacción del contrario, siendo más rápido y más astuto.

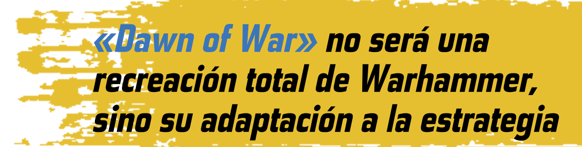
LÍDERES Y EVOLUCIÓN

En «Dawn of War» la figura de los líderes de ejército tendrá un peso específico muy importante. Estos personajes son en el Warhammer de tablero un pilar fundamental de la acción y así se han querido mantener en esta adaptación. Pero el resto de unidades poseerá características muy importantes en el mundo de la estrategia: moral, evolución y experiencia.

No será lo mismo mandar a la batalla a un grupo de unidades sin experiencia que a un ejército bien dirigido, entrenado y con los apoyos tácticos bien planteados. Y si van acompañadas de las unidades especiales de Warhammer... mejor que mejor.

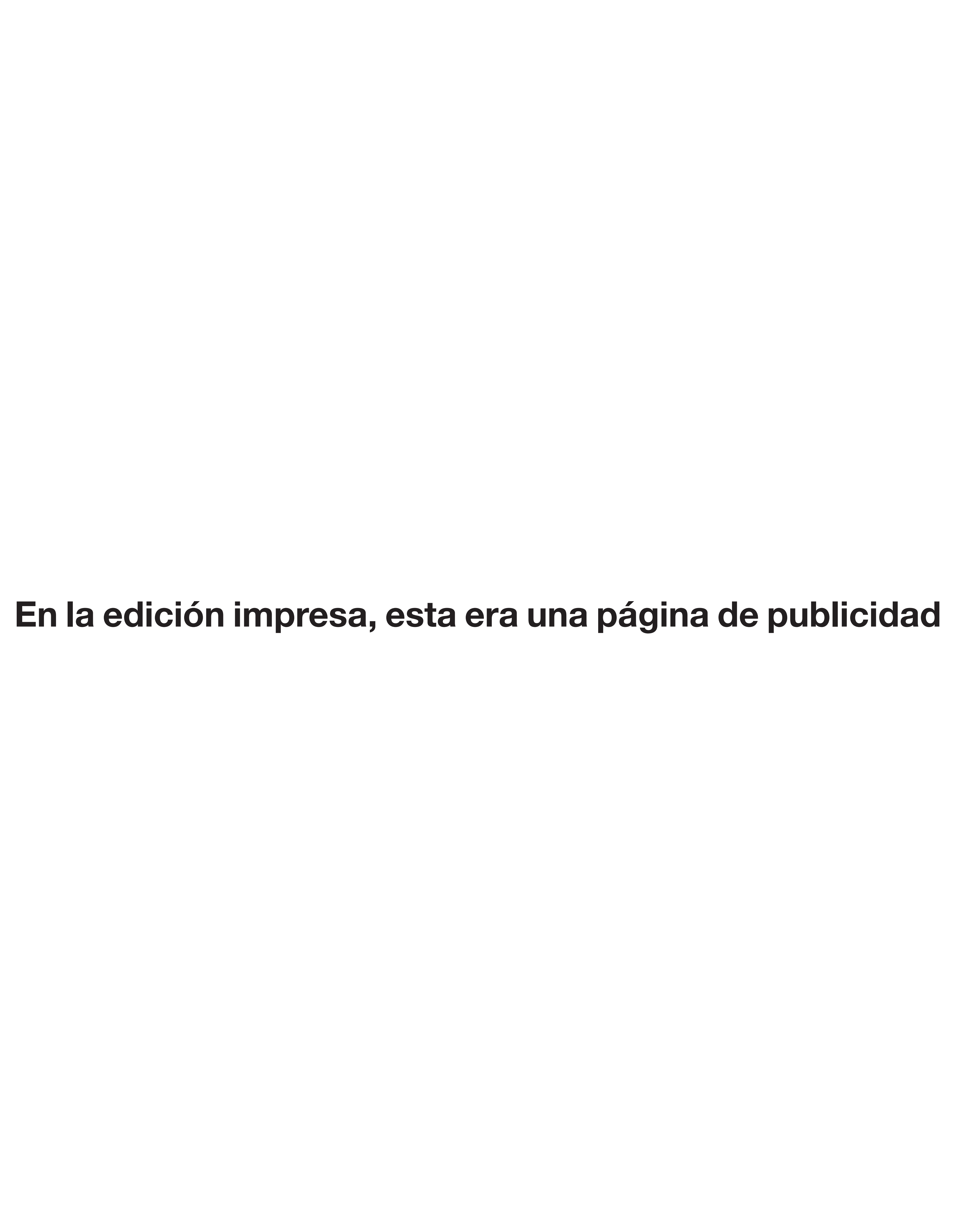
Estas unidades son todo un hallazgo en «Dawn of War». Robots gigantescos se unirán a demonios místicos –ya hemos dicho que el futuro no tiene porque ser sólo tecnológico– capaces de provocar una devastación total del enemigo y sus recursos.

Y, para redondear, prepárate para presenciar batallas masivas –ya sea en modo individual o enfrentamiento online– con cientos de unidades enfrentadas entre sí. «Dawn of War» tiene un olor especial. A triunfo. A victoria. A éxito. A ser un auténtico juegazo. ■ **F.D.L.**



«Dawn of War» no será una recreación total de Warhammer, sino su adaptación a la estrategia




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Armies of Exigo

Cuando la estrategia es fantástica

Un ejército de caballeros y arqueros que se enfrentan a hordas de trolls y ogros, mientras los elfos oscuros preparan una emboscada... ¿Que te resulta familiar, me dices? Bueno, luego me lo cuentas, que ahora estoy jugando...

- Género: **Estrategia**
- Estudios/Compañía: **Black Hole Entertainment / EA**
- Distribuidor: **Electronic Arts**
- Idioma: **Castellano (textos), inglés (voces)**
- Fecha prev.: **Septiembre 2004**
- ***www.eagames.com/official /armiesofexigo***

LAS CLAVES

- Estrategia en tiempo real con tres bandos muy diferentes.
- Podremos jugar en dos niveles, la superficie y el mundo subterráneo.
- La campaña individual tendrá un largo y elaborado argumento.
- En el modo multijugador podrán participar hasta ocho personas en cuatro modos de juego diferentes.
- Cada una de las tres razas diferentes cuenta con cerca de 20 unidades específicas.

PRIMERA IMPRESIÓN

Estrategia y fantasía. **Una atractiva mezcla inspirada en los clásicos del género.**

Seguro que tu abuela, como las nuestras, también te decía lo bueno que es aprender de tus mayores. Las abuelas de los chicos de Black Hole, al menos, sí que debían ser muy convincentes.

Con «Armies of Exigo» han hecho precisamente eso, tomar elementos de algunos de los mejores juegos de estrategia en tiempo real de todos los tiempos para combinarlos en un título que quizá no vaya a ser el más original del mundo, pero que promete tener ese encanto especial que diferencia a los grandes juegos.

«Armies of Exigo» se desarrolla en un mundo de ambientación fantástica. El Imperio, una confederación de humanos, elfos y otras razas de la luz, gobierna sin problemas, salvo algún ocasional conflicto con las tribus de orcos y trolls.

Sin embargo, repentinamente hace su entrada en escena una misteriosa raza conocida como los Caídos, una alianza de criaturas de la oscuridad que amenaza con llevar al mundo al borde de la destrucción.

A partir de este argumento «Armies of Exigo» nos ofrecerá una campaña individual realmente larga dividida en tres arcos argumentales de doce misiones, uno para cada una de las tres facciones disponibles: el Imperio, los Caídos y las Bestias. Además, incluirá también un completo modo de escaramuzas, un editor de niveles y un modo multijugador para hasta ocho jugadores. Vamos, que no parece que la longitud vaya a ser un problema en este juego.



... en determinados momentos del juego podrás llegar a controlar ejércitos de hasta doscientas unidades?



▶Los tres bandos en conflicto son totalmente diferentes y eso garantizará la variedad en este juego de estrategia en tiempo real.



▶Nuestras unidades tendrán que viajar de la superficie a los subterráneos continuamente para defender nuestras posiciones.



¿A qué se parece?

Warcraft 3

■ Al igual que en «Warcraft 3», cada raza es totalmente diferente a las demás.

Heroes of Might & Magic

■ En «Heroes of M&M IV» también podíamos viajar entre la superficie y el subterráneo.



▶Cada bando cuenta con cerca de veinte unidades diferentes.



▶Podremos modificar en tiempo real partes del escenario.



Elige entre tres bandos totalmente diferentes y conquista el mundo... o si lo prefieres el mundo subterráneo.

COMBATES A TRES BANDAS

Por lo que respecta a su interfaz y a su sistema de control «Armies of Exigo» no ofrecerá muchas novedades con respecto a lo que es tradicional en el género: ratón y atajos de teclado, barras de botones, minimapa... así que cualquier jugador veterano no tendrá problemas en hacerse con los mandos.

Eso sí, hay dos cosas en su sistema de juego que son más que interesantes. La primera de ellas es que cada una de las tres razas que podremos controlar será diferente de las otras dos, muy en la línea de los clásicos de Blizzard como «Warcraft 3» y, sobre todo, «Starcraft».

La segunda es que en «Armies of Exigo» habrá dos niveles de terreno diferentes, el suelo normal y el subterráneo. Algunas misiones se desarrollarán arriba, otras abajo y otras, las más interesantes, en los dos a la vez, pues será posible cambiar de mapa usando cuevas o utilizando unidades especiales para cavar túneles. Este sistema promete ser realmente entretenido, pues obligará a trabajar sobre dos frentes diferentes; tres, en realidad, si tenemos en cuenta que en el juego también se incluirán unidades voladoras.

EN TRES DIMENSIONES

Para llevar a la práctica todo esto «Armies of Exigo» usará un motor gráfico muy interesante, totalmente 3D, con unas unidades pequeñas pero muy detalladas y una enorme variedad de ambientaciones. Esto, unido a la abundancia de efectos visuales, para hechizos, explosiones, etc., ofrece como resultado un juego con un acabado brillante.

Y es que, si te gusta la estrategia, «Armies of Exigo» cumple todos los requisitos para llegar a destacar en este más que superpoblado género. ■ **J.P.V.**



ARRIBA Y ABAJO

◀A DOS NIVELES. Una de las características más interesantes de «Armies of Exigo» es que en muchos de sus mapas podremos jugar a dos niveles distintos, uno en la superficie y otro en el mundo subterráneo.

◀UN MUNDO LLENO DE POSIBILIDADES. Imagínate que estás asediando un poblado y no hay manera. Pues envías a tu ejército al subsuelo, viajas hasta estar debajo del poblado en cuestión, creas una salida y listo.



- Género: **Acción**
- Estudios/Compañía: **Irrational Games/Sierra**
- Distribuidor: **Vivendi**
- Idioma: **Inglés**
- Fecha prevista: **Octubre 2004**
- ***www.tribesvengeance.com/us/***

Tribes: Vengeance

La madre de todas las batallas

Bien, soldado. Así que quieres unirte con otros reclutas de todo el mundo y hacer frente al enemigo, ¿no es así? No te mentiré. Será duro. Nuestros oponentes disponen de un equipo similar al nuestro. Pero nadie dijo que esto fuera fácil.

LAS CLAVES

- Tendrá diferentes modos de juego, algunos muy originales.
- Tendrás que compenetrarte con tus compañeros online para poder vencer al enemigo.
- El juego dispondrá de un modo individual con un argumento rico y elaborado.
- Tendrás a tu disposición varios tipos de armas, armaduras, y vehículos.
- Los escenarios serán enormes.
- Utilizará la versión más reciente de la tecnología de «Unreal».

PRIMERA IMPRESIÓN

La acción multijugador se une a un inusual modo individual, que se perfila interesante.

Siempre es motivo de alegría para los aficionados al género que un título de acción multijugador haga su aparición en el mercado, pero si además se trata de la tercera parte de una serie mítica dentro del terreno online, como es el caso, pues miel sobre hojuelas.

TRIBUS EN GUERRA

«Tribes: Vengeance» te brindará la oportunidad de participar, junto a 31 jugadores más, en una inmensa batalla campal ambientada en un futuro lejano. Como ocurría con sus predecesores el juego se desarrollará en primera persona a lo largo de una serie de escenarios de enormes proporciones. Dos bandos enfrentados deberán cumplir los objetivos de cada una de las misiones escogidas si quieren proclamarse vencedores.

Para evitar que el otro bando se salga con la suya antes que nosotros tendremos a nuestra disposición todo un compendio de armas y armaduras, a cual más terrible, aderezadas con varios vehículos terrestres y aéreos (con armas principales y secundarias y sitio para varios ocupantes), "packs" que nos proporcionarán habilidades especiales e incluso una mochila propulsora para volar.

Sí, hemos dicho mochila propulsora. ¿Te extraña? Es que en «Tribes: Vengeance» todas las armaduras contarán con un sistema de propulsión que te permitirán surcar los aires. Y aunque serán de uso limitado y habrá que dejar que se recarguen, darán una nueva dimensión al combate cerrado.

¿Sabías que...

... la estructura de la campaña estará inspirada en la novela de ciencia-ficción "Cryptonomicon", de Neal Stephenson?





▶El futuro promete ser muy movido, tanto como las inmensas batallas campales que «Tribes» nos propone.



▶Nada para resolver los problemas como liarse a tiros entre tribus.

¿A qué se parece?



Unreal Tournament 2004

■ La referencia del género. Tanto la ambientación como el estilo de juego son muy similares.

Battlefield Vietnam

■ También acción multijugador con muchas armas y vehículos, pero con otra ambientación.



▶Llévate el carnet internacional de conducir, porque habrá vehículos terrestres y aéreos.



▶¿Que no te gusta tu armadura? Pues, pilla otra, que habrá donde elegir.

La campaña individual contará la historia de una gran batalla entre tres tribus, con seis personajes distintos

Y es que contemplar a 10 jugadores enfrentándose a tiros en el aire mientras van dejando su estela por donde pasan es una de esas cosas que te pondrán los pelos como escarpias (de emoción, ojo, que no de miedo).

Y NO TODO SERÁ MULTIJUGADOR

Pero, sin duda, la estrella protagonista de esta entrega de «Tribes» será su nuevo modo individual, con argumento y todo. Una característica que lo diferenciará de sus dos primeras partes.

Poco podemos decir de él, pues aún está en desarrollo, pero al parecer nos narrará los sucesos de una gran batalla entre tres tribus a través de los ojos de seis personajes diferentes. Es decir, que controlarás a seis personajes en varios periodos de tiempo distintos a lo largo de la guerra.

¿LA TECNOLOGÍA? BIEN, GRACIAS

¿Que cómo será el juego gráficamente? ¡Ay, que siempre estás pensando en lo mismo...! Pues qué te vamos a contar. Con sólo decirte que utilizará la tecnología de «Unreal» en su última generación debería ser suficiente.

Pero sí no es así, y eso de «Unreal» te suena a nombre de discoteca de Benidorm, te podemos asegurar que el acabado será soberbio (puedes comprobarlo tú mismo con sólo mirar las pantallas) y que todo parece apuntar a que en el modo individual será igual de bueno, puesto que compartirán los mismos elementos de juego.

En definitiva, un buen puñado de factores de calidad que, unidos, pueden acabar haciendo un juego que no deberías dejar escapar si eres aficionado a la acción en primera persona. Prepara tu arma porque la batalla está ya muy cerquita. ■ J.T.A.

MONTA QUE NOS VAMOS



◀ **AUNQUE PODRÁS VOLAR con las mochilas propulsoras, nunca estará de más coger algún vehículo para salvar la distancia que te separará de los enemigos. Además, también llevarán armas.**

◀ **LA MAYORÍA DE LOS VEHÍCULOS tendrán espacio para alojar a más de un ocupante. Mientras uno se encarga de manejarlo y disparar, los otros podrán hacer buen uso de la artillería secundaria.**

Top Spin

¡A por Roland Garros!

Tú sabes que lo de la tierra batida no es tu fuerte y que enfrentarte a un Ferrero significa comerte un bombón... pero no conocías «Top Spin», claro.

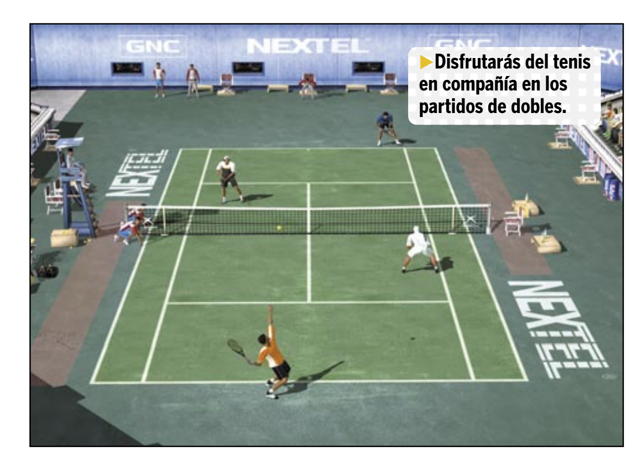
- Género: **Deportivo**
- Estudios/Compañía: **PAM/Atari**
- Distribuidor: **Atari Ibérica**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **Octubre 2004**
- ***www.pamdev.com***

LAS CLAVES

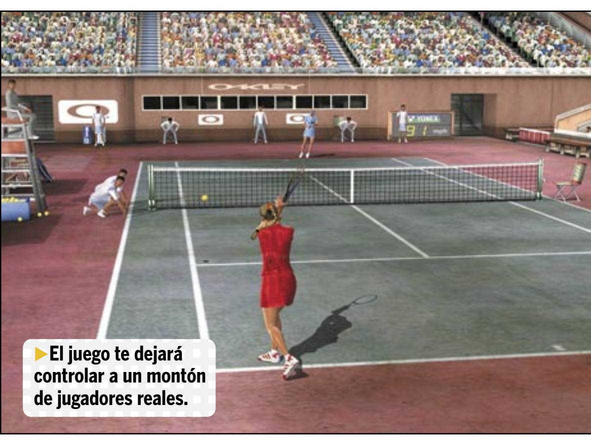
- Incluirá 16 jugadores profesionales reales.
- Podrás competir en más de veinte torneos diferentes.
- Ofrecerá opciones multijugador a través de Internet, red local y un sistema de ranking online.
- Podrás usar un editor para crear tu jugador.

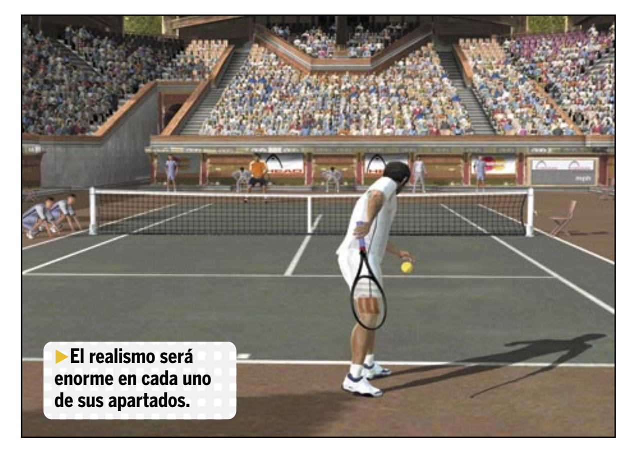
PRIMERA IMPRESIÓN

¿Te gusta el tenis en PC? Sus múltiples opciones recrearán todas las facetas de este deporte.



Disfrutarás del tenis en compañía en los partidos de dobles.


El juego te dejará controlar a un montón de jugadores reales.


El realismo será enorme en cada uno de sus apartados.

El que en PC no hubiera un juego decente de tenis que llevarse al disco duro desde la época de «Virtua Tennis» es uno de esos misterios insondables de los que no se sabe su origen. Pero mira tú por donde ha tenido que ser otro juego originario de consola el que nos diera una alegría. Saber que «Top Spin» está casi a punto es algo que nos pone los pelillos como escarpias.

La primera versión disponible para PC de «Top Spin» nos ha dejado un buen sabor de boca. Sus múltiples opciones de competición –individuales, dobles, torneos, juego online, carrera...– apuntan a una variedad sobresaliente.

Su calidad gráfica apunta alto. El realismo de movimientos, golpes, saques y estilos de juego se perfila de lo mejorcito. Y, encima, puedes jugar como un profesional...

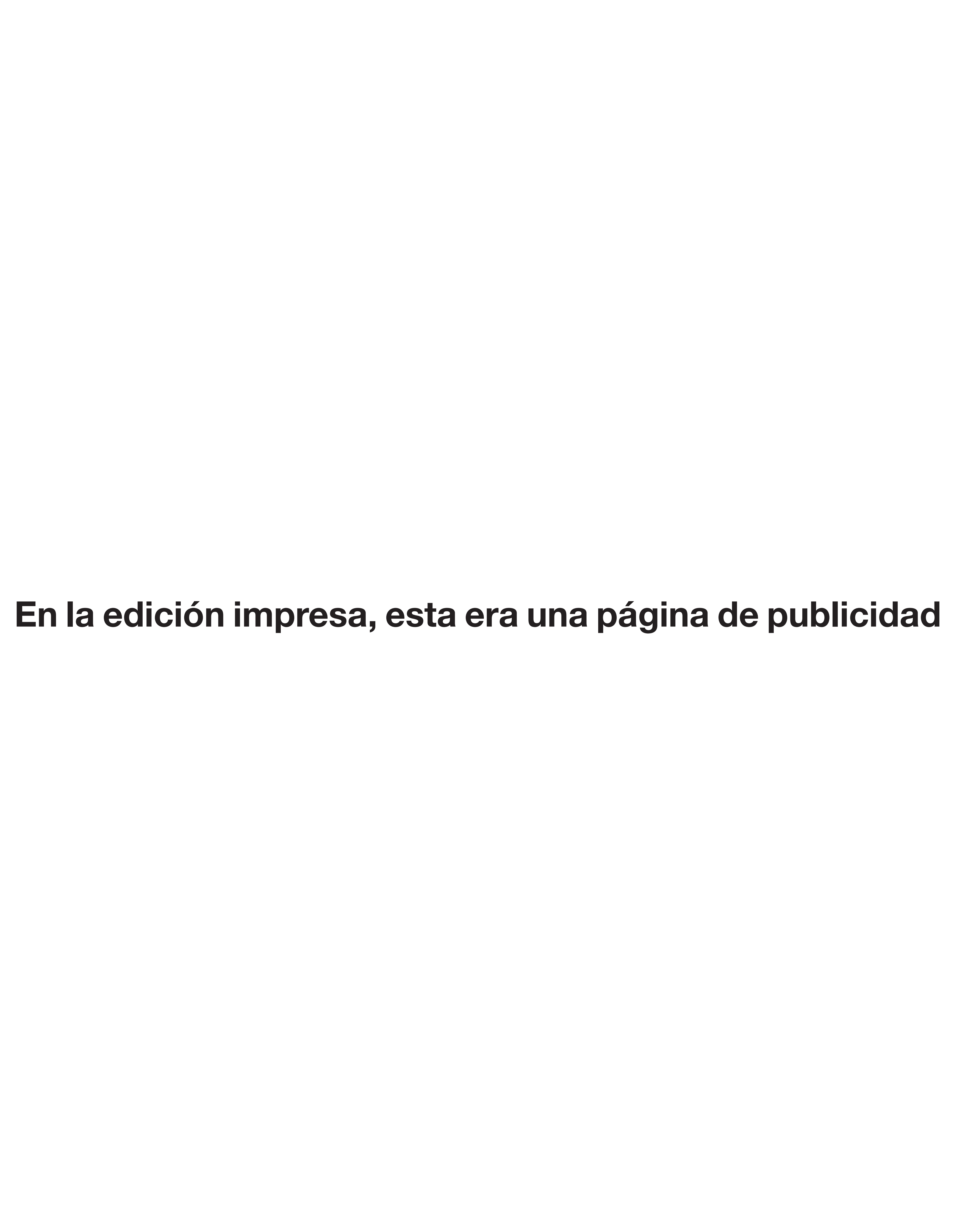
> **«Top Spin» aspira a ser el juego de tenis más real y completo que se pueda imaginar para PC**

REAL, COMO EL TENIS

El realismo es una de sus características más destacadas, pero no sólo por apuntar como una estupenda simulación del deporte de la raqueta, sino por incluir la posibilidad de jugar en la piel de una de las grandes estrellas del tenis, desde Hewitt hasta Kournikova –bueno, esta chica lo de jugar, jugar...–.

Además, será un juego apto para todos los públicos, no sólo para los expertos del tenis. Una de sus opciones más atractivas será la escuela de tenis, donde practicar, mejorar y perfeccionar golpes y estilos, hasta convertirte en un as de la pista.

Si echabas de menos el tenis en PC «Top Spin» puede ser tu juego ideal. ■ **F.D.L.**


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

LIDERA, DIRIGE A TU GRUPO Y SOBREVIVE

LA GUERRA YA NO ES UNA CRUZADA DE UN SOLDADO Y UN FUSIL... Quizá la mejor definición de «Brothers in Arms», así como su gran hallazgo, es que la guerra es un asunto de camaradas, sobre todo si es un conflicto histórico como la Segunda Guerra Mundial. A tu mando estará un escuadrón compuesto por personas, no sólo por soldados. Serán tus amigos, tus compañeros... tus hermanos. Asígnales órdenes para que las cumplan. Pero antes explora el terreno, estudia la táctica más adecuada y permite que puedan sobrevivir para ver amanecer otro día.





▲ **NO HAY PAZ, SÓLO MUERTE.** Las situaciones que viviremos a lo largo y ancho del juego nos pondrán los pelos de punta por su realismo.

Juntos en la batalla

BROTHERS IN ARMS

En el mejor momento de su vida miles de hombres fueron llamados a filas en el terrible conflicto de la Segunda Guerra Mundial. Esposa, familia... lo dejaron todo para defender a su país. Sin embargo, en el campo de batalla también ganaron otras cosas: amigos y camaradas hasta la muerte.

Los juegos de acción han alcanzado unos niveles de realismo elevadísimos en los últimos años. Tanto que si ahora mismo estallase una guerra muchos reclutas españoles asombrarían a sus sargentos con sus conocimientos sobre armas automáticas y tácticas de combate. O casi...

Pero hay lecciones sobre la guerra que aún no has aprendido. Y no tienen nada que ver con la munición o la elección de una ametralladora para asaltar un búnker.

HERMANOS DE ARMAS

Saca el pañuelo, soldado, porque ha llegado el momento de llorar por tus compañeros.

En «Brothers in Arms» se cuenta la historia del sargento Matt Baker, de la división aerotransportada 101, encargada de tomar posiciones estratégicamente vitales para iniciar el desembarco de Normandía.

La aventura comienza cuando Baker, al mando de un grupo formado por doce hombres, salta en paracaídas la madrugada del 6 de junio de 1944. Su principal tarea: mantener a su equipo con vida.

CAMARADERÍA Y ACCIÓN

Sí, como lo oyes, porque además de cumplir con los objetivos asignados en cada uno de los ocho días que reproduce la campaña te garantizamos que harás todo lo posible por evitar que alguno de tus hombres muera en combate.

En «Brothers in arms» la guerra será un asunto de camaradas. Emociones y acción recorrerán el camino a un tiempo

¿Por qué?, preguntas. Pues muy sencillo: porque en Gearbox Software se han preocupado de introducir un componente al que podríamos bautizar como "humano" o "emocional" que hace que cada soldado bajo tu mando tenga su personalidad y sea algo más que un montón de polígonos.

Es un concepto que va más allá de la Inteligencia Artificial o de las virtudes o defectos, si hablamos a un nivel más bien táctico, que tenga cada unidad. Aquí se trata de reproducir en un videojuego las relaciones de camaradería que se establecen entre los hombres que combaten en una guerra.

DIRIGE A TU GRUPO

Nuestro pelotón estará formado por ocho soldados, cada uno de ellos con su nombre, apellidos y cara. Sus rostros irán cambiando las expresiones según se encuentre ▸▸

- Género: **Acción/Táctica**
- Estudios/Compañía: **Gearbox/Ubisoft**
- Distribuidor: **Ubi Soft**
- Idioma: **Castellano (textos y voces)**
- Fecha prevista: **Enero 2005**
- **www.brothersinarmsgame.com**

LAS CLAVES

- La mezcla de géneros le da un atractivo especial. ¡Lucharás y dirigirás a una docena de hombres hasta la victoria!
- Ponernos en la piel de un soldado hará que nos sintamos completamente identificados con lo que significó la 2ª Guerra Mundial.
- La interacción con personajes más humanos aportará una perspectiva más dramática.
- La ambientación estará realmente conseguida.
- El material bélico a nuestra disposición será muy numeroso.

PRIMERA IMPRESIÓN

Muy interesante. Combina la táctica y la acción con una visión muy humana de la guerra.



▲ **OCHO DÍAS EN EL INFIERNO.** Más de una semana estaremos liberando la campiña francesa. Las tácticas de sigilo y ocultación serán muy necesarias.



▲ **TRABAJO EN EQUIPO.** Nuestros soldados poseen una inteligencia artificial muy elevada y aprovecharán cualquier arma para defenderse.



▲ **¡TOMAD POSICIONES!** Con un simple gesto podremos decir a los hombres de nuestro grupo dónde han de colocarse para preparar el combate.



▲ **TRAS LA TEMPESTAD LLEGÓ LA CALMA.** Entre misión y misión se verá el lado más humano de la guerra. Cada personaje de «Brothers in Arms» sufre por todo lo que le rodea. Perder a un compañero no será un trago fácil.



▲ **¡DETRÁS DE MI!** Nuestros soldados nunca se lanzarán a la acción por su cuenta. Siempre esperarán tu aprobacióny tus órdenes para atacar.

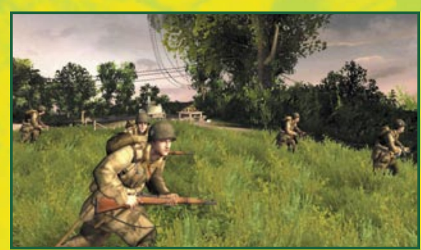


▲ **¡ESPERA LO INESPERADO!** El enemigo se puede agazapar en cualquier sitio, por lo que tendrás que explorar muy bien cada rincón del escenario.



▲ **¡AQUÍ ESTUVE YO!** Desde que ponemos un pie en Francia estamos pisando el mismo terreno por el que pasó el protagonista del juego. Así podrás ver durante todas las misiones lugares en los que se produjeron combates reales.





JUNTOS HASTA LA MUERTE

» **«BROTHERS IN ARMS» CUENTA LA HISTORIA REAL DE LA VIDA DEL SARGENTO MATT BAKER.** La acción, que nada tiene que ver con la serie de televisión "Hermanos de Sangre" como por error publicamos en Micromanía 113, nos permiter vivir las mismas experiencias que aquellos que lucharon en la guerra.

» **EL DÍA-D SE RECREARÁ EN EL JUEGO PARA DAR COMIENZO A LA ACCIÓN.** Doce hombres acompañaban al Sargento Baker la madrugada en la que saltó del avión que lo llevaría hasta tierras francesas. Su grupo entero quedó desperdigado por la zona y nuestra primera tarea será encontrarlos y reorganizarlos, para luego ir hacia las posiciones alemanas de Caen y Sant Mère Eglise. Una vez allí, tendrás que luchar...

►► su estado de ánimo. Además, antes de cada misión todos los soldados hablarán con tu personaje y le comentarán sus inquietudes, sus miedos, sus anhelos... logrando así establecer una relación emocional contigo que incluso es probable que te provoque alguna lagrimilla cuando muera. Sí, sí, lágrimas. Por muy duro que seas y muy curtido que estés en mil batallas.

PIENSA Y DISPARA

«Brothers in Arms» es un juego que podríamos encuadrar en el género de la acción táctica, ya que además de pegar unos cuantos tiros tendremos que organizar los movimientos y acciones de nuestros hombres en el campo de batalla. La perfecta combinación de ambos géneros que se está logrando en el desarrollo de «Brothers in Arms» promete ser alucinante.

Parte de culpa la tiene el coronel retirado del Ejército de los Estados Unidos John Antal, que ha asesorado a los chicos de Gearbox Software en las tácticas y los movimientos en combate de los pelotones aliados, y ha contribuido a aumentar el realismo y el dramatismo del juego enormemente.



▲ ¡MOVEOS, MOVEOS, MOVEOS! Pasar desapercibido es una tarea ardua, así que si somos localizados lo mejor será organizar nuestras tropas y salir corriendo hasta un lugar en el que podamos pertrecharnos.



▲¡TAN REAL QUE DUELE! Cada arma tiene unas características propias que la harán más o menos aconsejable para determinadas situaciones.



▲ ¡AL ENEMIGO NI AGUA! A veces sorprender a un enemigo poderoso y confiado puede ser la mejor opción para sobrevivir. Disponer a nuestros hombres en el terreno y esperar al momento adecuado será la clave.

En el multijugador controlarás a grupos de soldados, aliados o nazis, en una curiosa mezcla de acción y táctica

Tendremos que desplegar tácticas de cobertura para avanzar por territorio desconocido o distribuir a nuestros hombres buscando los flancos de la posición del enemigo e, incluso, preparar emboscadas.

LA REALIDAD DUELE

Por lo que pudimos ver en París, ciudad en la que se celebró la presentación mundial del juego, los chicos de Gearbox están empeñados en crear la mejor simulación interactiva de la Segunda Guerra Mundial. Para conseguirlo viajaron hasta Francia con la idea de localizar paisajes en los que se disputaron combates durante la guerra y reproducirlos en el juego con total fidelidad.

Además, las armas y vehículos incluidos en «Brothers in Arms» tendrán un comportamiento cien por cien real que nos obligará a elegir con cuidado, ya que cada situación requerirá un equipo específico. Y si todo esto te parece poco, ahí va la puntilla: Matt Baker, tu personaje, es real; y su historia, la historia del juego, también. ¿Se te ocurre una manera más fidedigna de ambientar un juego en la Segunda Guerra Mundial?

MULTIJUGADOR ORIGINAL

Aunque tuvimos que conformarnos con ver el apartado multijugador en su versión para Xbox, en Gearbox nos ▶▶



EN EL PUNTO DE MIRA

OPCIONES A LA VISTA. Gearbox software ha creado para «Brothers in Arms» un interfaz limpio y cómodo donde todas las opciones son fácilmente identificables. En pantalla podemos ver la mirilla del arma que nos permite disparar con precisión, el número de granadas y balas que tenemos disponibles. La salud de nuestro personaje y el radar nos ofrecen, de un solo vistazo, toda la información necesaria para sobrevivir en el fragor de la batalla.



ACCIÓN EN EQUIPO

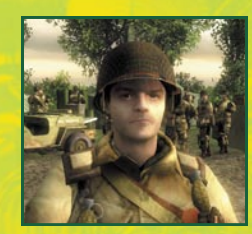
EL MULTIJUGADOR POR EQUIPOS. Aunque en París sólo pudimos probar el modo multijugador por equipos en la versión para XBox, los desarrolladores nos confirmaron que en PC será exactamente igual, o sea, muy bueno. El número máximo de jugadores será de cuatro, dos en el bando de los aliados y los dos restantes en el bando de los nazis. Cada jugador controlará en realidad a un grupo de soldados, por lo que al final puede haber muchos personajes interviniendo en la partida. Tendrás que organizar tus fuerzas para acabar con los jugadores contrarios, aprovechando las condiciones del escenario. Mucha táctica y mucha acción para un multijugador muy completo y original.



▲ **DE PROFESIÓN: FRANCOTIRADOR.** Dentro del grupo encontraremos hombres especializados en una misión concreta. El francotirador será uno de los soldados más importantes para acabar con los alemanes sin peligro.

CARA A CARA

UN GRAN GESTO. Una de las claves del juego es que podemos estar siempre al tanto del estado de ánimo de nuestros hombres. Así antes de cada misión podremos hablar con nuestros hombres y observar en detalle la expresión de sus caras. Cada soldado tiene sus inquietudes, algo que decir o aportar y según vayamos avanzando será inevitable confraternizar con ellos. Desgraciadamente, no todos sobrevivirán...

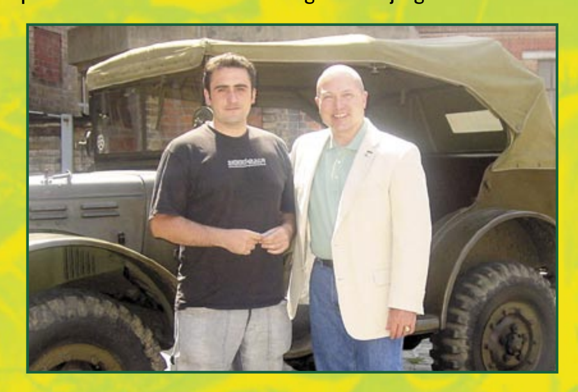






FRANCIA LIBRE 2004

UBI SOFT PRESENTÓ «BROTHERS IN ARMS» EN PARÍS DURANTE EL 60º ANIVERSARIO DE LA LIBERACIÓN DE LA CIUDAD. Allí pudimos conocer al equipo de Gearbox Software y el coronel retirado John Antal (derecha) charló animadamente con nosotros. Este hombretón es el responsable de la ambientación y de buena parte de las numerosas tácticas de guerra del juego.





▲ **CUBRIR FLANCOS SIN RETROCEDER.** La misión es cuidar de nuestros hombres y situarlos en el escenario. Así podemos colocarlos para que nos proporcionen fuego de cobertura mientras nosotros atacamos por otro lado.



▲ **¡LOS REFUERZOS ESTÁN AQUÍ!** Estamos en terreno alemán así que no debemos confiar en encontrarnos con un comité de bienvenida. Si atacas una posición enemiga los camiones nazis no se harán esperar, trayendo refuerzos.

▸▸ aseguraron que la versión para PC sería exactamente igual. Es una buena noticia porque el multijugador es de lo más interesante.

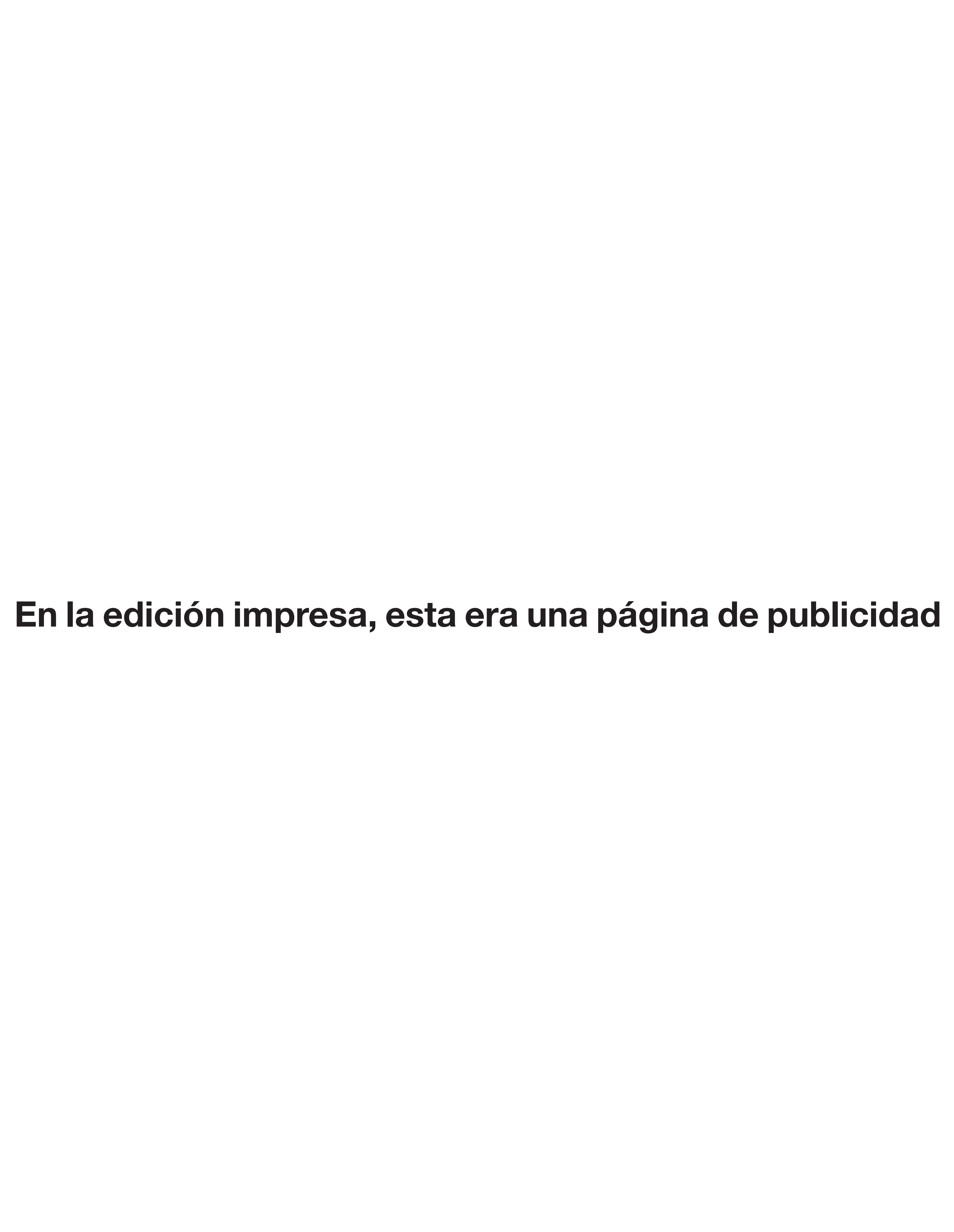
Soportará un máximo de cuatro jugadores pero, ojo, cada uno de ellos "acompañado" de un pelotón de soldados al que dirigir, lo que significa que habrá un número muy elevado de personajes en acción.

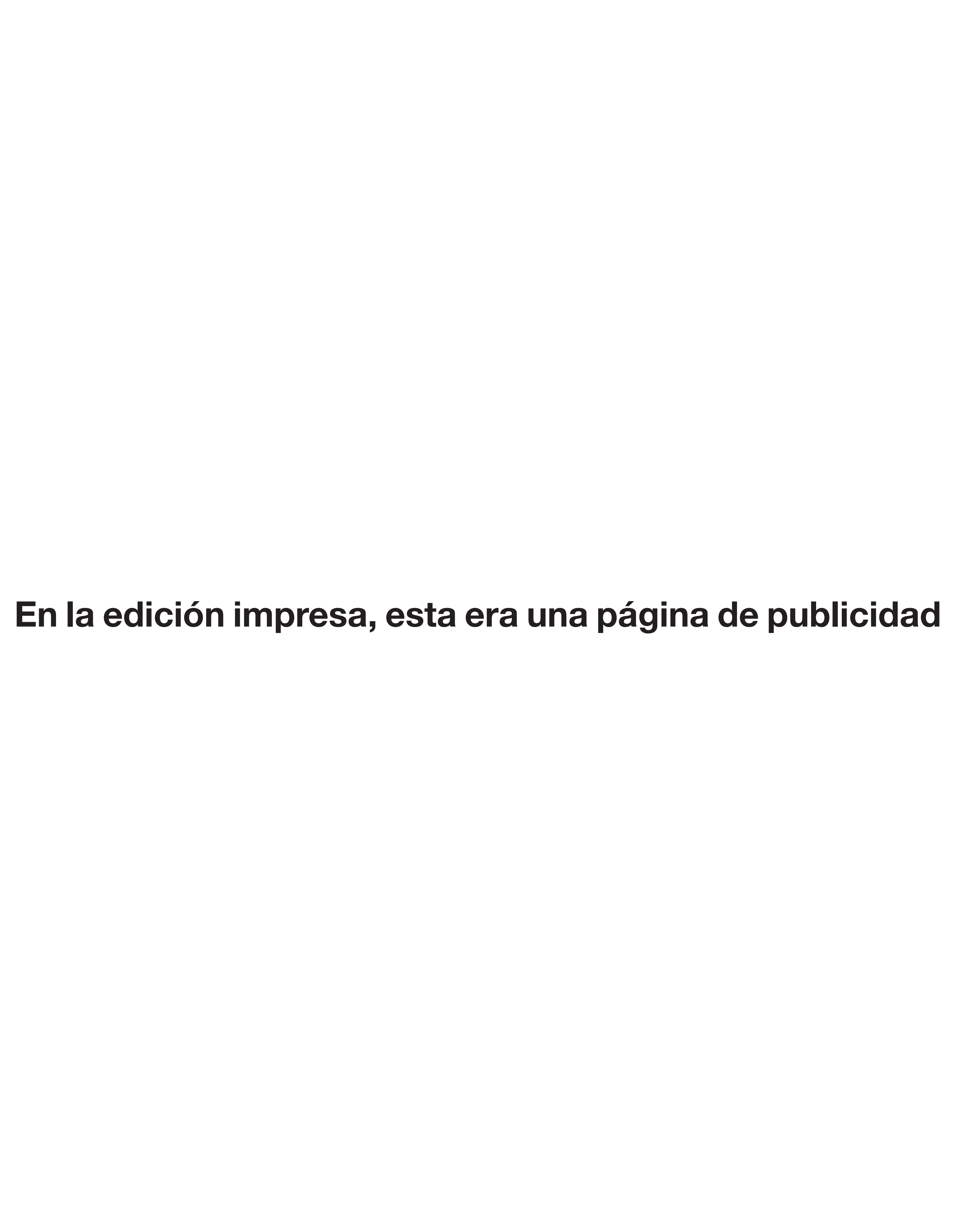
Al igual que en la campaña, tendrás que organizar a tus hombres para cumplir con los objetivos de la misión antes que tus rivales. Y, por supuesto, podrás luchar en el bando de los aliados o en el alemán.

Cada arma, uniforme y localización estarán perfectamente recreados para ambientar la Segunda Guerra Mundial

TOCA ESPERAR

Aunque, por lo que pudimos ver en París, el juego está en un estado muy avanzado de su desarrollo, los chicos de Gearbox nos aseguraron que «Brothers in Arms» se retrasará hasta principios del año que viene. O sea, que aún les queda mucho trabajo por delante para ajustar los últimos flecos. Pero, visto lo visto, te podemos asegurar que a nosotros no nos importa esperar todo lo que sea necesario porque «Brothers in Arms» promete una aproximación al género de la acción táctica muy original, gracias a su elevado realismo y a su capacidad para hacernos sentir toda la responsabilidad que supone dirigir a un grupo de hombres en medio de una guerra. ■ I.H.J.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Así jugamos

¿Te has preguntado cómo ponemos la nota a cada juego. ¿Por qué un 85 y no un 79? Para que veas que no hacemos las cosas a lo loco, aquí te lo contamos todo.

Así somos

SOMOS JUGADORES Y ESCRIBIMOS PARA JUGADORES. No podemos evitarlo, a la mínima nos ponemos a jugar. ¡Los juegos para PC nos apasionan! Les hemos dedicado tantas horas que... ¡hasta nos atrevemos a valorarlos!

SÓLO ANALIZAMOS LA VERSIÓN FINAL DE CADA JUEGO. Aunque preferimos usar la misma copia que se puede comprar en una tienda a veces no queda más remedio que utilizar una copia "gold"–una versión final pero sin producir del juego.

Con estas versiones, puede que no sea posible valorar aspectos como el modo multijugador. Si es así te lo explicaremos, pero no te diremos que "está muy bien".

CADA JUEGO ES ANALIZADO POR ALGUIEN QUE CONOCE A FONDO SU GÉNERO. Vamos, que elegimos lo que más nos gusta a cada uno. ¿Tú no lo harías? Así nos aseguramos de que "el culpable" que analiza el juego sabe de lo que habla.

CADA JUEGO SE JUEGA HASTA EL FINAL. Y si no es posible –¡hombre, no somos máquinas!– se juega las horas necesarias para que se puedan valorar bien todas y cada una de sus características.

PROBAMOS TODOS LOS JUEGOS EN DISTINTOS EQUIPOS. Es el mejor método que se nos ocurre para verificar cualquier incompatibilidad. Así podemos recomendarte el equipo que necesitas para disfrutar de cada juego. ¡Y no importa lo que diga la caja!

LA PUNTUACIÓN SE AJUSTA AL SISTEMA DE MICROMANÍA. Y no a ningún otro. Ponemos las puntuaciones después de habernos hecho mil preguntas, intentando ser lo más objetivos posible. Las puntuaciones son sólo una expresión de nuestra opinión, pero esperamos que te ayuden.



Al detalle

En Micromanía pretendemos darte la información más completa y exacta sobre los juegos que aparecen en el mercado. Por ello incluimos en los análisis los datos más precisos, al tiempo que valoramos todos los contenidos de cada título.





La referencia
El juego que se considera por Micromanía como el máximo exponente de su género es el que aparece en cada análisis concreto. La nota final del análisis no dependerá de una comparación, punto por punto, con el título de referencia, pero sí te ayudará como un indicativo de ciertos aspectos, al comparar ambos títulos.

Infomanía
Los requisitos mínimos por el fabricante, al detalle, más información complementaria de precio, localización, calificación de PEGI y página web, entre otras cosas. Encontrarás también información acerca de los contenidos del juego, no explicada necesariamente en la caja del mismo: opciones de juego, fases, personajes, conexión online, etc. Te contamos el equipo sobre el que se ha probado el juego y una recomendación de hardware, realizada por Micromanía, que no ha de coincidir necesariamente con la del fabricante.

Alternativas
Si te gusta un género pero no te convence la oferta concreta del juego analizado, Micromanía te sugiere un par de títulos alternativos. Esta recomendación no implica, necesariamente, que sean juegos mejores o peores que el comentado. Tan sólo se trata de una posibilidad de elección dentro del mismo género. Encontrarás también el número en que se comentó y la puntuación que obtuvo, por si deseas ampliar la información.

Nuestra opinión
La valoración que merece el juego, siempre según nuestra opinión. Os describimos los que nos parece lo mejor y lo peor y valoramos también una serie de características fijas, así como el modo individual y el multijugador (si existe) por separado.

Así puntuamos

En Micromanía procuramos tenerlo todo en cuenta a la hora de puntuar un juego. Con la ayuda de esta tabla se despejará cualquier duda sobre la nota obtenida por cada juego.

0-29 — **LO PEOR.** Ni lo mires. Es más, no debería ni existir. No es que sea malo, es que llamarlo "juego" es un contrasentido. Quizá como posavasos saques rendimiento al disco. Si podemos, ni lo publicamos.

30-49 — **MALO.** Buenas ideas que no siempre ofrecen buenos resultados junto a auténticos despropósitos que no merecen la pena que les dediques demasiado tiempo. Quizá encuentres algo que no sea del todo lamentable.



50-69 — **ACEPTABLE.** Juegos que van desde los que sólo son regulares a los que no defraudan en conjunto. No es que presenten problemas graves en ningún apartado en concreto, pero tampoco terminan de convencer. Sólo de ti dependerá decidir si merecen la pena.



70-79 — **BUENO.** No lo dudes, si el juego tiene una nota en este intervalo, es porque es bueno. No se trata de títulos excelentes en todos sus aspectos, pero seguro que te divertirán si tienes la oportunidad de jugar con ellos.



80-89 — **MUY BUENO.** Grandes juegos a los que les falta sólo una pizca para convertirse en verdaderas genialidades. En todo caso, merecen tu atención. No deberías dejar pasar la oportunidad de probarlos.



90-100 — **OBRA MAESTRA.** Si consiguen una nota así, será por que en todos sus aspectos se encuentren rozando la perfección. Bueno, incluso pueden ser perfectos... si llegan al 100. La mayoría ofrecerá innovaciones de todo tipo y otros, simplemente, serán lo mejor en su género.



JUEGO DEL MES
El más deseado sello de calidad. Gracias a él, uno y sólo uno de todos los juegos que se analizan en la revista, quedará claramente identificado como el que la redacción de Micromanía considera el mejor del mes.

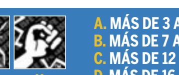


JUEGO RECOMENDADO
Si ves este sello, es que se trata de uno de los juegos que más nos ha gustado en la redacción. Su originalidad, calidad, innovación o cantidad de mejoras, pueden tentarnos a poner este sello, pero sólo lo llevará si además resulta que es un juego muy divertido.

ICONOS PEGI





A. MÁS DE 3 AÑOS
B. MÁS DE 7 AÑOS
C. MÁS DE 12 AÑOS
D. MÁS DE 16 AÑOS
E. MÁS DE 18 AÑOS
F. DISCRIMINACIÓN
G. DROGAS
H. PALABROTAS
I. SEXO-DESNUDOS
J. TERROR
K. VIOLENCIA



Ten miedo. Ten mucho miedo...

Doom 3

Ya está aquí. La espera ha terminado. «Doom» ha vuelto. Y lo ha hecho para decir que sigue siendo el rey. Que la acción más brutal, el miedo más visceral y la genuina alegría de matar monstruos sigue teniendo cabida en el género. Y encima su calidad gráfica y sonora es apabullante. ¿Qué más quieres?

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
18+
- **Género:** Acción
- **Idioma:** Castellano (Textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** id Software/Activision
- **Distribuidor:** Proein **Nº de CDs:** 3
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 54,95 €
- **Web:** **www.doom3.com** Sencilla, pero impecable y atractivo diseño. Muy poca información.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Nº de fases:** 26
- **Nº de escenarios:** 16
- **Enemigos finales:** 4
- **Nº de armas:** 11
- **Multijugador:** Sí
- **Modos multijugador:** 4
- **Nº de jugadores:** 4
- **Conexión:** Internet y Red Local

ANALIZADO EN
- **CPU:** Pentium 4 3,6 GHz, Athlon XP 3000+, Pentium 4 2,8 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 6800 GT, GeForce FX 5950 256 MB, Radeon 9800 XT 256 MB
- **Conexión:** ADSL, Red Local

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium 4 1,5 GHz o equivalente
- **RAM:** 384 MB
- **Espacio en disco:** 2,2 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 3, Radeon 8500 o superior
- **Conexión:** ADSL

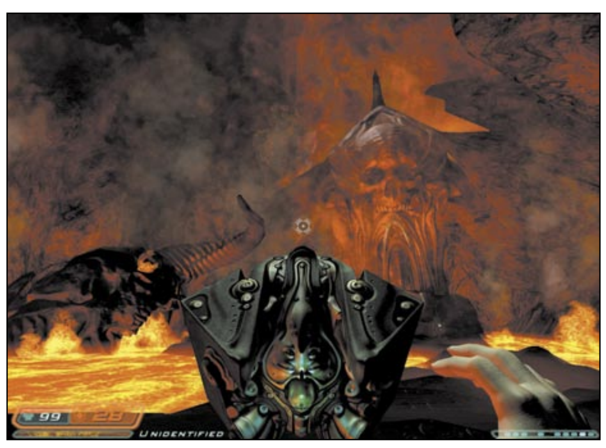
MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** P4 2,4 GHz, Athlon XP 3000+
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 2,5 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon 9800 XT
- **Tarjeta de Audio:** Audigy 2 ZS
- **Altavoces:** Inspire 5.1 Digital 5700
- **Conexión:** ADSL



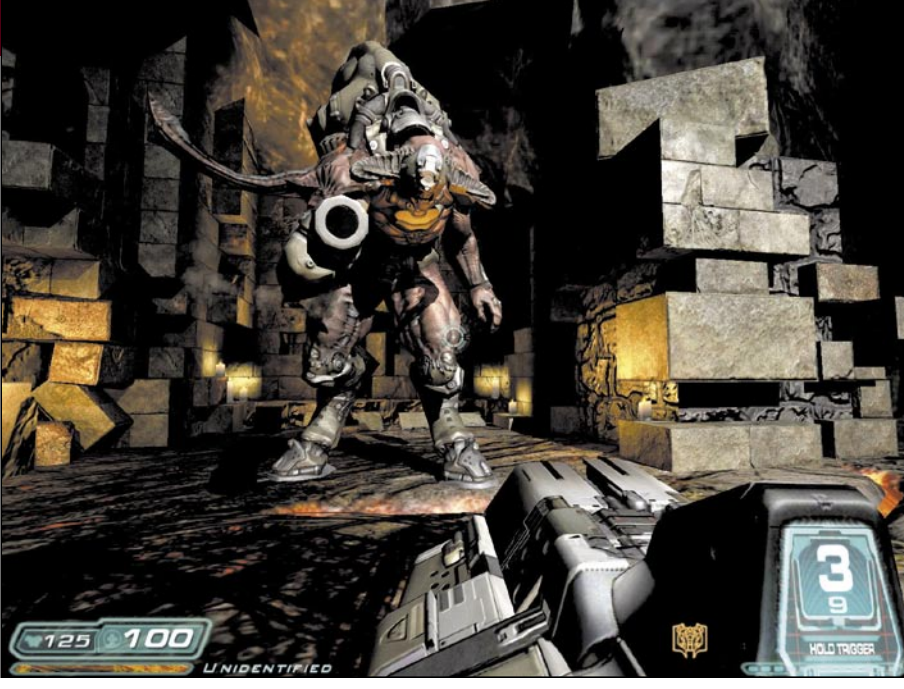
▲ ¡Cabezas que vuelan...! En realidad, esto no es nada. Prepárate para ver durante el juego los enemigos más terroríficos que puedas imaginar, amigo.



▲ Por un error, en la base se ha recibido un envío de sierras mecánicas... Pero como esto es «Doom 3» siempre podrás usarlas para "algo", ¿verdad?



▲ ¡Bienvenido al Infierno, marine! Tendrás que ir y volver de este terrible lugar para conseguir lo que ves... el Cubo de Almas, el arma definitiva.



▲ ¡Disfruta de la impresionante estampa del Cyberdemon! Pero no te quedes parado mucho tiempo, porque tiene muy malas pulgas y va a por ti. Sólo encontrando su único punto débil podrás derrotar al mismísimo diablo.



▲ El malvado Betruger ha convertido a los pobres marines de la base en monstruos capaces de helar la sangre al soldado más duro.

Pues sí, ya está aquí. ¡Por fin! Han sido meses, años de espera desde que lo vimos por primera vez. Un tiempo durante el que nos hemos comido las uñas, querido ver más, cogido un cabreo estupendo cuando se retrasó el lanzamiento, jugado un par de veces antes de que estuviera a la venta –reconocemos que hemos sido unos privilegiados en eso– y, en fin, siguiendo la pista como unos sabuesos bien entrenados a este deseado «Doom 3». Y ahora, ¿qué? Pues ahora toca jugárselo enterito, analizarlo y contarte lo que tiene, por si aún no lo has visto. ¿Estás listo, marine? Pues coge tu pistola, que empezamos.

La referencia



Far Cry

- **La calidad gráfica** en ambos juegos es sobresaliente, pero en «Doom 3» es mejor.
- **La libertad de acción** de «Far Cry» brilla por su ausencia en «Doom 3», totalmente lineal de principio a fin.
- **La ambientación es fantástica** en los dos juegos, pero muy diferente. Lo de pasar miedo y sufrir en la oscuridad con «Doom 3» nos gusta algo más.



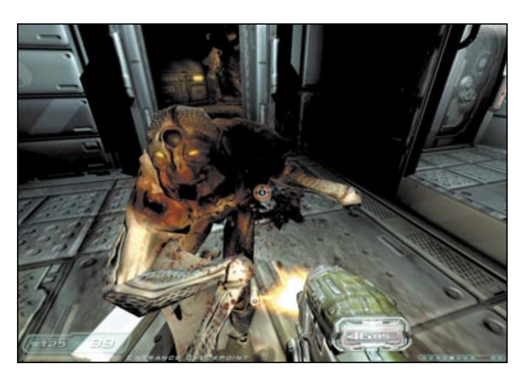


MARTE, SIGLO XXII

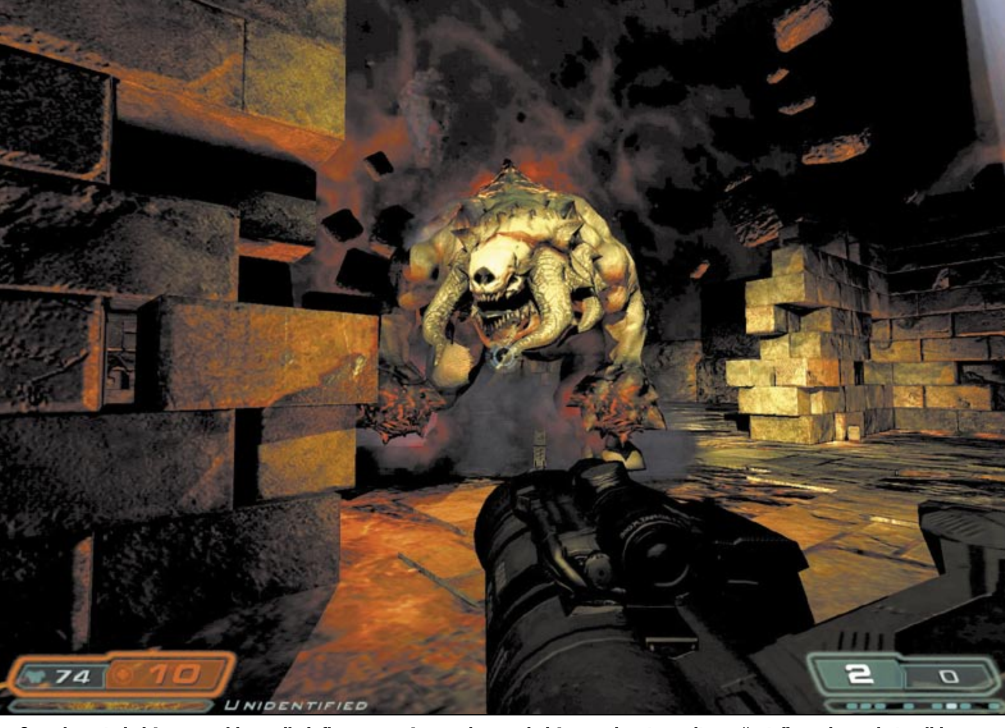
El guión ya te lo sabes, pero hagamos un repaso muy rápido. Eres un marine espacial, acabas de llegar a la base de la UAC en Marte y, bueno, algo muy malo está a punto de pasar.

Sin comerlo ni beberlo te ves envuelto en mitad de un experimento científico que acaba como el rosario de la aurora. En pocas palabras: las puertas del Infierno se han ▶▶





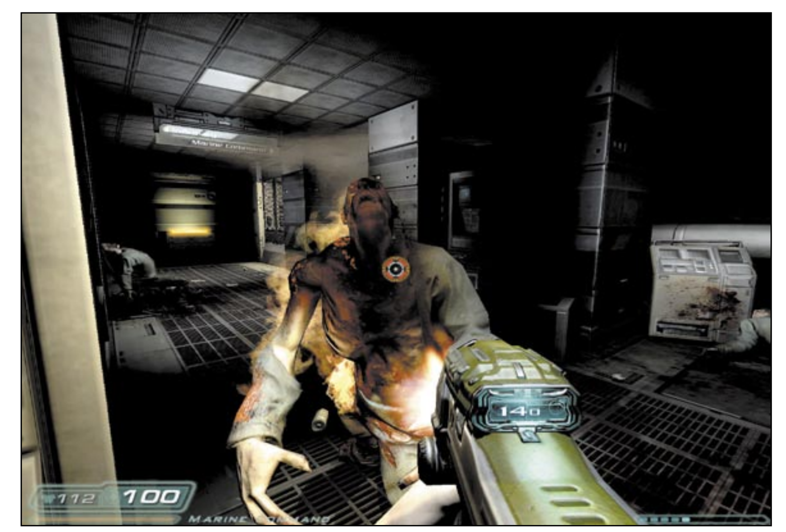
▲ Casi todos los demonios son más peligrosos por el miedo que provocan y su velocidad que por el daño real que hacen.



▲ Cuando ya te habías recorrido medio Infierno y creías que lo peor había pasado... te sueltan a “esto”, un demonio temible que custodia el Cubo de Almas... Algo así como el perro guardián de los secretos del Infierno. ¡No ganas para sustos en todo el juego!

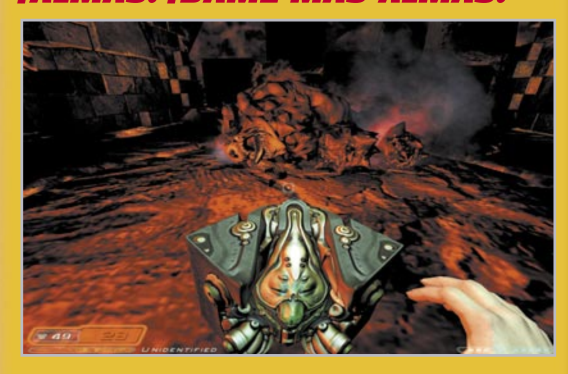


▲ Casi todos los trabajadores de la base se han convertido en algo parecido a esto. Zombies sin alma que sólo buscan... hmmm, cerebros. Menos mal que un buen disparo acabará con ellos.



▲ ¡Esto está que arde, amigo! Y si no, que se lo digan a este pobre, que tras encontrarse contigo se va a ir más calentito al otro barrio de lo que ya está...

¡ALMAS! ¡DAME MÁS ALMAS!



¡ESTÁ VIVO! El Cubo de Almas es el arma más poderosa de «Doom 3» y, a la vez, un ser que está vivo y que es capaz de robar el alma de todo aquel que se cruce en su camino. Su sistema de funcionamiento es muy curioso. Cuando matas a cinco enemigos se “activa”. Al lanzarlo contra un demonio, o un zombie, destruye su esencia vital y te transfiere toda su vida. Una gozada, vamos.

►► abierto y los demonios invaden la base. Como eres de los pocos supervivientes del ataque infernal no te queda más remedio que adentrarte en esta locura de terror, oscuridad, sustos y acción angustiosa para acabar con el Mal.

¡QUE EMPIECE EL ESPECTÁCULO!

Según empiezas a jugar llega el primer y demoledor golpe que los chicos de id te han preparado.

La calidad gráfica es... alucinante es decir poco. ¡Es brillante! Luces, sombras, partículas, animaciones... todo es tan impresionante que resulta indescriptible. Sólo te diremos que las pantallas que puedas ver aquí no hacen justicia –ni de lejos– a lo que es «Doom 3» en directo.

Y lo mejor es que id ha cumplido las promesas del PC necesario para jugar: CPU alrededor de 1,5 GHz y de una GeForce 3 para arriba. Algo casi estándar.

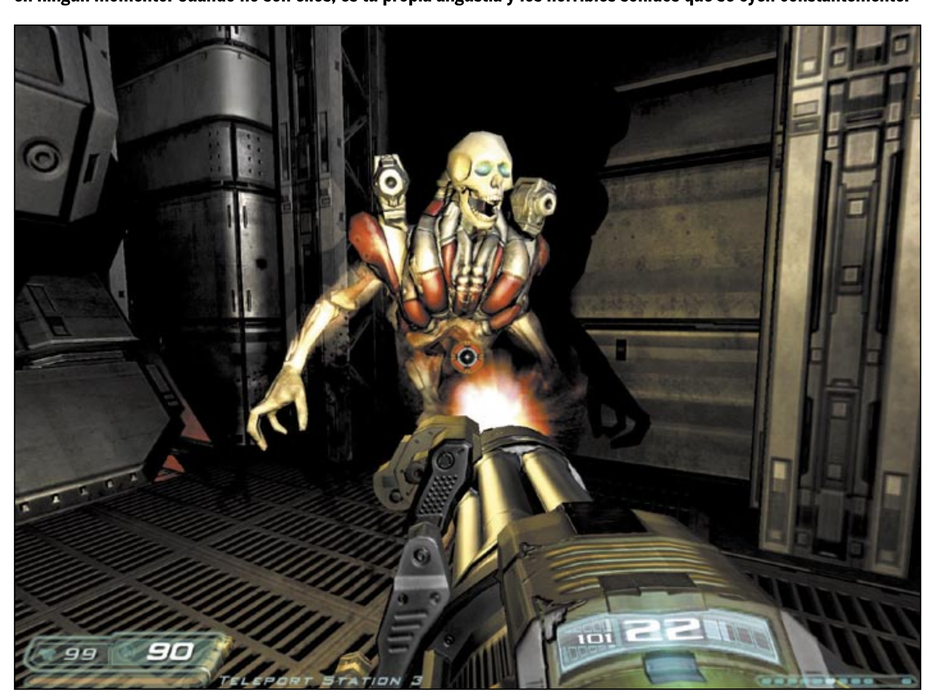
LA AMBIENTACIÓN

Los primeros momentos te ponen en situación sobre la acción y los controles básicos: armamento, orientación, entorno, interacción –no mucha, pero muy bien calibrada–, etc.

El punto original es el uso de una PDA. ¿Para qué sirve? Básicamente para recabar informa-



▲ Detrás de cada esquina y agazapada en cada sombra se puede encontrar la muerte. Los demonios no te dan tregua en ningún momento. Cuando no son ellos, es tu propia angustia y los horribles sonidos que se oyen constantemente.



▲ ¡Pero que miedo, madre! Aunque, a decir verdad, los demonios de «Doom 3» no son lo más terrorífico del juego. Lo peor es ir andando constantemente en la oscuridad más absoluta, sin saber por dónde te puede salir el próximo...

Su acción es totalmente lineal, pero «Doom 3» resulta realmente revolucionario en su ambientación

ción de objetivos, pero en la práctica es un invento para potenciar la ambientación.

Y es que «Doom 3» es un juego de acción, sí. Pero, ante todo, es un juego que te hace vivir el terror a flor de piel, gracias a una atmósfera sobrecogedora.

TENSIÓN, ANGUSTIA, MIEDO

«Doom 3» ofrece, desde el primer minuto, la mejor ambientación que hayamos visto en un juego de estas características. ¿Qué características? Unas muy sencillas: mata todo lo que se mueva, explora, recoge objetos y disfruta como una bestia recibiendo sustos y pasando miedo. Eso es lo único que siempre ha prometido «Doom 3». Y lo que cumple con creces...

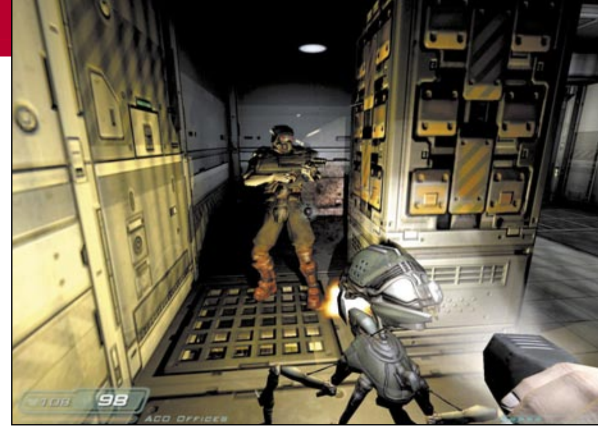
Durante los casi 30 niveles de juego las pasas canutas luchando contra demonios en la oscuridad. Porque toda la acción se desarrolla casi íntegramente entre tinieblas y sombras.

Tienes una linterna para alumbrarte, pero cuando agarras una de tus once armas tienes que guardarla y... Lovecraft decía que no hay mayor terror que el miedo a lo desconocido. «Doom 3» es peor.

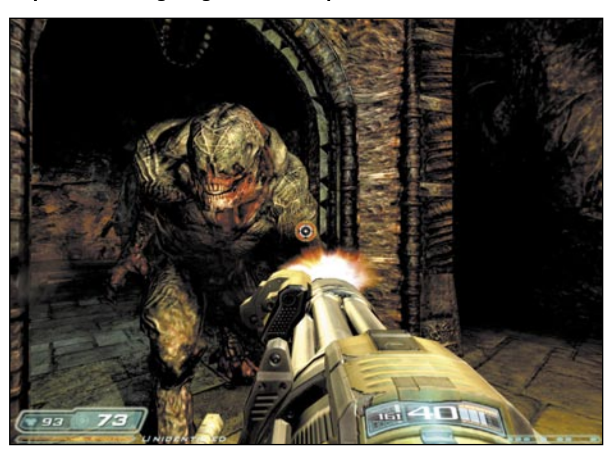
Sus fases dan mucho de sí: búsqueda de objetos, diálogos con supervivientes de la masacre –la pena es un doblaje algo flojo en la interpretación– y, sobre todo, mucha, intensa y angustiosa acción. Disparos, ruidos por todos lados, efectos sonoros que ponen los pelos de punta... Llegas incluso a ver cosas donde no las hay.

ELEGANTE Y SENCILLO

«Doom 3» es acción visceral. Simple en su concepto, pero de gran elegancia en sus detalles. Lineal en su acción, pero ▶▶



▲ ¡Menos mal que alguien te echa una mano! Los robot centinelas te limpiarán de enemigos algunos de los mapas, de vez en cuando.



▲ Si los demonios te parecen espantosos con su aspecto habitual cuando vayas al Infierno y veas su verdadera cara... ¡te vas a caer de espaldas!

SÁCAME DEL INFIERNO





¡POR TODOS LOS DEMONIOS! ¿Han sido los demonios los que han sido liberados del Infierno, o eres tú el que está metido allí y no lo sabes? Los personajes diseñados por id como enemigos son todos brutales. Y, lo mejor, muchos proceden del juego original.

EL REALISMO ES TOTAL. Gracias a la nueva tecnología gráfica que hace de «Doom 3» lo que es, el realismo alcanzado en los personajes es casi total. Sus movimientos, su agilidad, la velocidad a que se mueven y su instinto asesino te pone los pelos de punta.



▲ ¡Eh, tío, no pongas esa cara que yo también estoy asustado! Vale, de momento a ti no te han robado el alma como a estos desgraciados pero tranquilo, que los demonios de «Doom 3» están en ello...



▲ ¡Mucho ojo con los Hellknights! Son grandes, feos, fuertes, resistentes y además lanzan unas bolas de plasma que te pueden dejar en el sitio si te dan de lleno. Lo mejor contra ellos es un buen cohete o hacer uso del BFG.

Su calidad gráfica es de matrícula de honor y el sonido 3D resulta aterrador. Es una verdadera obra de arte...

▶▶ plagado de pequeños secretos y recovecos en los que buscar todo tipo de objetos y sorpresas. Y directo. No busques más, porque no lo hay. Y, si nos apuras, ni falta que le hace.

«DOOM», ES «DOOM»

No compares a «Doom 3» con nada. Ni con «Half-Life 2», ni con «Far Cry», ni... No tiene nada que ver. No es mejor ni peor. Es el «Doom» de toda la vida pero dotado de una tecnología brillante. Y no sólo visual. «Doom 3» hay que jugarlo solo, a oscuras y, si puedes, con sonido 3D, que es de lo mejor que tiene el juego.

«Doom 3» no es revolucionario, pero es brillante. Ha cumplido con todo lo que prometió id, y más. Es una obra de arte que inaugura una nueva época. Así que sólo queda por decir: gracias, id. Gracias, John. ■F.D.L.

Alternativas

• Painkiller
Aunque también hay demonios y monstruos, su diseño es muy diferente. Acción sin más excusas.
▶Más inf. MM 112 ▶Nota: 90

• Call of Duty
Un gran juego de acción, también lineal, pero con una ambientación bélica y realista. Muy diferente.
▶Más inf. MM 106 ▶Nota: 95



▲ Esta criatura maldita no sólo es dura y lanza columnas de fuego, sino que además tiene el poder de invocar a otros demonios... ¡no le dejes hacerlo!





MUCHO MÁS QUE INFORMACIÓN. Tu PDA en «Doom 3» es muchos más que una herramienta para conseguir información y claves para avanzar en el juego. Es un instrumento creado para potenciar la ambientación y añadir realismo a la historia. Emails, mensajes sonoros, vídeos... Todo lo necesario para escribir un buen guión.

Nuestra Opinión

***ES «DOOM». ÁMALO U ODIALO.** Los mejores gráficos que hayamos visto. Una ambientación angustiosa. Un sonido de lo más brutal. Acción totalmente líneal... «Doom» de principio a fin. Ámalo u odialo. Nosotros lo amamos.*



LO QUE NOS GUSTA

- La calidad gráfica es brutal y los efectos de luz y sombras, fantásticos.
- El sonido envolvente es imprescindible para disfrutar en su plenitud del juego.
- La ambientación es una maravilla. Es como estar dentro de una película.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Es caro, puñetas. Es muy bueno, pero caro. Casi sesenta euros es una pasta...

MODO INDIVIDUAL

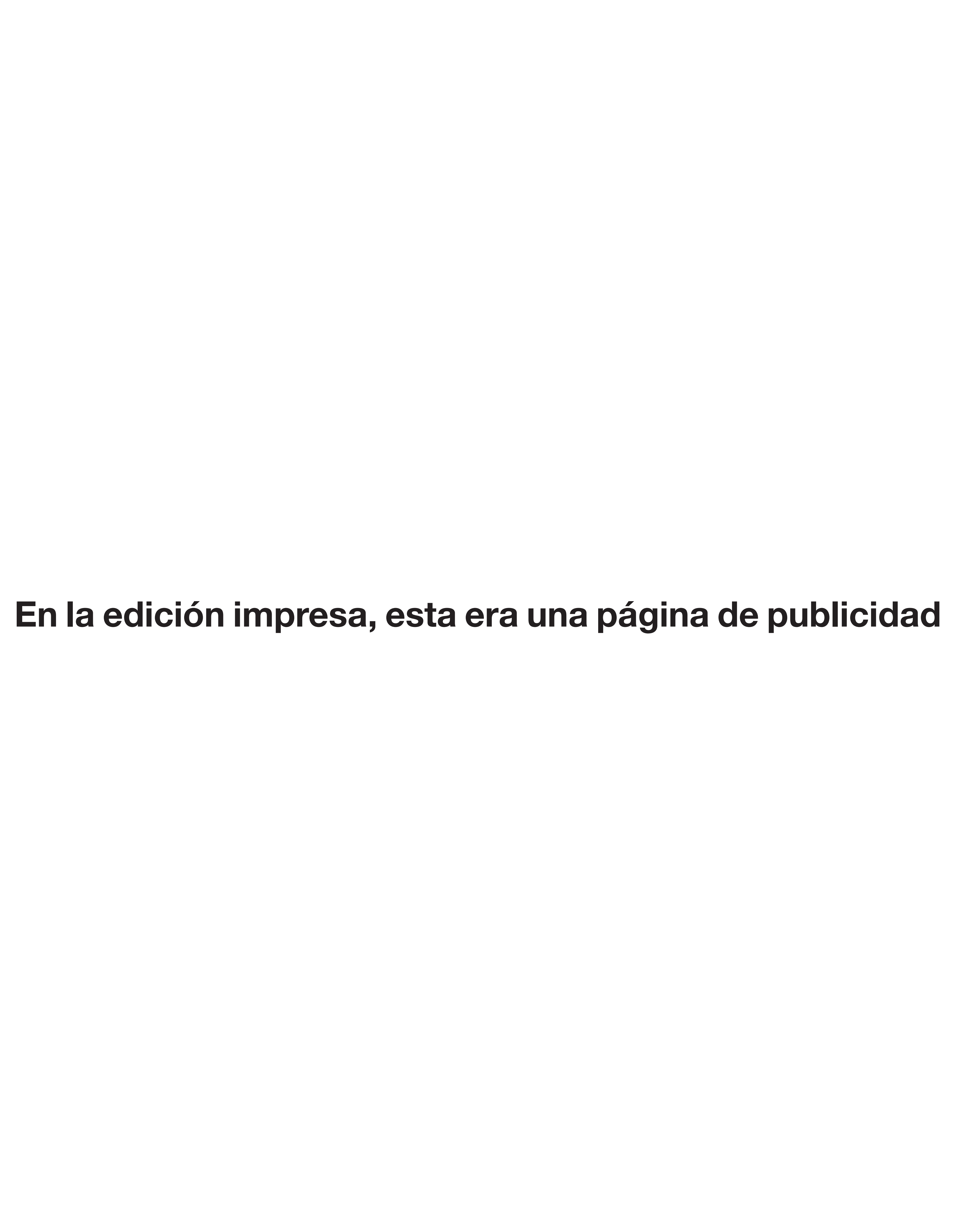
*▶**JUEGA PARA PASAR MIEDO.** Ese es el objetivo del juego: hacer que lo pases mal y te pongas de los nervios. Y lo consigue. No busques más.*

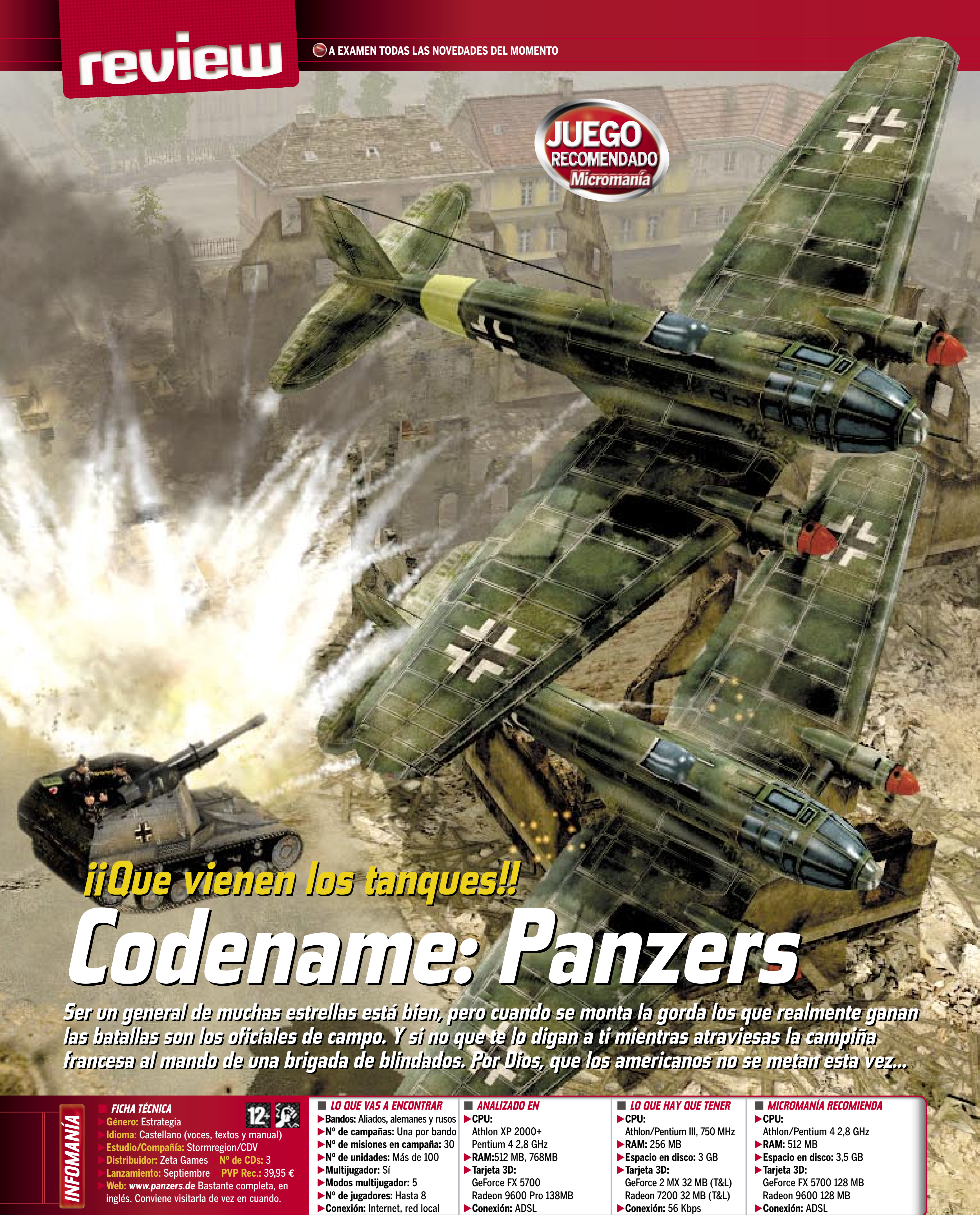


MODO MULTIJUGADOR



*▶**¡DEATHMATCH FOR EVER!** El multijugador nació como "deathmatch". «Doom 3» lo recupera y lo lleva al origen: mapas pequeños, acción intensa. ¡Genial!*


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



¡¡Que vienen los tanques!!

Codename: Panzers

Ser un general de muchas estrellas está bien, pero cuando se monta la gorda los que realmente ganan las batallas son los oficiales de campo. Y si no que te lo digan a ti mientras atraviesas la campiña francesa al mando de una brigada de blindados. Por Dios, que los americanos no se metan esta vez...

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+

- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Castellano (voces, textos y manual)
- **Estudio/Compañía:** Stormregion/CDV
- **Distribuidor:** Zeta Games **Nº de CDs:** 3
- **Lanzamiento:** Septiembre **PVP Rec.:** 39,95 €
- **Web:** ***www.panzers.de*** Bastante completa, en inglés. Conviene visitarla de vez en cuando.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Bandos:** Aliados, alemanes y rusos
- **Nº de campañas:** Una por bando
- **Nº de misiones en campaña:** 30
- **Nº de unidades:** Más de 100
- **Multijugador:** Sí
- **Modos multijugador:** 5
- **Nº de jugadores:** Hasta 8
- **Conexión:** Internet, red local

ANALIZADO EN

- **CPU:** Athlon XP 2000+ Pentium 4 2,8 GHz
- **RAM:**512 MB, 768MB
- **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5700 Radeon 9600 Pro 138MB
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Athlon/Pentium III, 750 MHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 2 MX 32 MB (T&L) Radeon 7200 32 MB (T&L)
- **Conexión:** 56 Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Athlon/Pentium 4 2,8 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 3,5 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5700 128 MB Radeon 9600 128 MB
- **Conexión:** ADSL



▲ Los objetivos de la misión pueden cambiar sobre la marcha y el enemigo puede lanzarse al ataque obligándote a reaccionar rápidamente.



▲ La enorme variedad de tipos de unidades de infantería ofrece multitud de posibilidades estratégicas. En el juego se trata de combinarlas bien.



▲ Las unidades son réplicas de las que lucharon para los tres ejércitos durante la 2ª Guerra Mundial, incluso hasta en el espesor de cada blindaje.



▲ Con tantos tipos de unidades diferentes es probable que te quedes bloqueado en numerosas ocasiones, pero más te vale que te acostumbres a tomar decisiones rápido... tus hombres esperan que les lleves a la victoria.



▲ Vale, sí, la guerra la ganaron los Aliados pero esta batalla la puedes ganar tú. Incluso jugando en la campaña de los alemanes. Dirige bien las tropas, sé cauteloso y todo resultará más sencillo.

Quítate unos cuantos galones de la chaqueta. Ya no tienes a tu cargo el control de todo un ejército. No tendrás que administrar suministros ni procurar recursos para tus fuerzas. Aquí tu mando se reduce a un batallón de tanques, soldados y vehículos. Ya desde arriba, en el alto mando, hay un tipo con muchas estrellas que decide dónde atacar, moviliza las tropas y proporciona refuerzos a su antojo. Tú concéntrate en ganar cada batalla y en sobrevivir. No creerás que es poca cosa para ti, ¿verdad?

NO HAGAS PLANES

En «Codename: Panzers» no hay recursos que recoger, ni bases que construir, ni unidades que fabricar, ni tecnologías que desarrollar. Mucho más realista: encarnas a un oficial y se te asignan unos efectivos con los que te las tienes que apañar para cumplir con la misión.

Pero, aun así, mejor será que te lo tomes con calma, porque la cosa va despacio y si te precipitas puedes llevar la misión al desastre. Se puede pausar la acción en cualquier momento, así que no tiene sentido dejarse abrumar por el curso de los acontecimientos. El juego puede "esperarte".

LAS UNIDADES

Las unidades son de lo más importante en «Codename: Panzers». Todas ellas, en los tres bandos disponibles (americanos, alemanes y rusos) es-

Ya sea al mando de una división entera o de un pequeño grupo de asalto, cualquier misión supone un gran desafío



La referencia

Ground Control II



- **El acabado gráfico de «Codename Panzers»** es realmente soberbio, pero no supera al despliegue visual de «Ground Control II».
- **El sistema de juego es muy parecido,** pero «Codename: Panzers» resulta un poco más profundo y también más lento.
- **Ambos presentan campañas** muy completas y bien construidas.







▲ Al principio de la misión tendrás que elegir las unidades que utilizarás, pero están bastante limitadas. Escoge bien.

▲ Son muchos, es verdad, pero si creas grupos de unidades y te aprendes los atajos de teclado para asignar las órdenes a cada grupo rápidamente podrás organizarlo todo en un periquete. Además puedes detener la acción y tomarte tu tiempo para pensarlo.



▲ Además de rusos, americanos y alemanes puedes controlar o enfrentarte con unidades de otras naciones. Verás británicos, franceses, húngaros o polacos entre otras, según la batalla.



▲ ¿Hay algo mejor que usar las armas del enemigo en su contra? Puedes capturar una pieza de artillería del enemigo. Pero cuidado, también pueden robar las tuyas.

RÉPLICAS DE LAS AUTÉNTICAS



HASTA EL ÚLTIMO DETALLE. La recreación de los uniformes y el diseño de las decenas de vehículos y maquinaria bélica diversa es de lo mejorcito en el juego. Los conocedores de la 2ª Guerra Mundial encontrarán máquinas de guerra tan conocidas como el bombardero IL-2 Sturmovik o el tanque Sherman. Y por supuesto, toda la gama de Panzers en sus distintas épocas.

▶▶ tán fielmente reproducidas y llevan la sensación de realismo al límite cuando estás jugando.

Ya en combate hay un montón de elementos tácticos a tener en cuenta, como la posibilidad de disputarse los edificios, el equipo que le asignes a tu infantería, la experiencia que van acumulando tus unidades... En fin, que es bastante sesudo y contempla muchos factores.

Aunque al principio se te asignan las tropas automáticamente más adelante puedes seleccionarlas, empleando los puntos de prestigio que tu oficial consigue al cumplir los objetivos secundarios de cada misión. Puedes elegir lo que mejor se adapte a la misión y a tu forma de jugar entre un variadísimo catálogo de unidades de infantería, carros de combate, vehículos de transporte y piezas de artillería. Además, dependiendo de la misión, puedes contar con apoyo aéreo y fuego de artillería, e incluso paracaidistas.

CAMPAÑAS HISTÓRICAS

Las tres campañas están basadas en acontecimientos históricos y giran en torno al protagonista de cada bando.

Por ejemplo, en la campaña alemana tu personaje abandona sus vacaciones en Italia porque el ejército le ha convocado en la fronte-







▲ Las unidades van ganando experiencia y se vuelven mucho más eficientes en combate. No las malgastes en refriegas innecesarias o lo lamentarás. Utiliza las unidades de suministro para restaurarlas.



▲ La campaña ofrece misiones con objetivos muy variados. En esta tenemos que capturar a un comandante polaco.



DESPACITO, QUE LO VEAS VENIR



CONCEDE SU TIEMPO A LA TÁCTICA. Es muy simple: si vas a lo loco con tus unidades lo más probable es que te fulminen pronto. Hay muchos factores que influyen en cada misión y tienes que decidir cuáles son prioritarios en tu situación. Así que intenta pensar como un comandante y tómatelo con calma.



▲ Los apoyos externos son una herramienta estratégica de primera. Explora territorio con los aviones, bombardea las posiciones de artillería enemigas, lanza paracaidistas en la retaguardia...

Tres ejércitos distintos, multitud de opciones tácticas, decenas de misiones variadas y tú en el campo de batalla

ra de Polonia... ejem, sí, claro, huele a invasión...

También ofrece muchas opciones interesantes en el multijugador. Aparte de los clásicos combates uno contra uno o por equipos, puedes jugar la campaña en modo cooperativo. Un lujo.

¡QUÉ LOCURA!

Por si todo esto te parece poco hay que tener en cuenta que el apartado gráfico es genial: todo en 3D con un nivel de detalle, unos efectos especiales y unas animaciones de esas que te dejan totalmente embobado.

En su contra tiene que los tres bandos son casi idénticos en sus características y, por tanto, las campañas acaban pareciéndose.

Salvando esto último es un juego sensacional que ofrece un gran despliegue de posibilidades tácticas. Quizá te resulte demasiado lento si eres aficionado a la estrategia "mata-mata" tipo «Command & Conquer» pero te aseguramos que, en este caso, te merecerá la pena darle una oportunidad. Y si eres un apasionado de la estrategia táctica, no encontrarás nada mejor para probar tu talento como oficial. ■ **L.E.**

Alternativas

- ***Soldiers: Heroes of World War II***
  Más táctico por un lado pero también más cercano a la acción.
  ▶ Más inf. MM 115 ▶ Nota: 80
- ***Perimeter***
  Se centra en las batallas pero aquí sí que manejas recursos y la ambientación es futurista.
  ▶ Más inf. MM 113 ▶ Nota: 88

Nuestra Opinión

DE LO MEJOR EN ESTRATEGIA TÁCTICA. *Emprende una campaña y dirige a tus unidades hacia la victoria. Su realismo y la gran calidad de variables estratégicas que abarca te harán sentir bajo la gorra de un comandante.*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA

- El realismo del entorno gráfico es de lo mejor en el género.
- Los tres ejércitos, con sus diseños y sus unidades, réplicas históricas.
- El sistema de juego táctico, que te mete en el combate.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Los tres bandos no son muy diferentes entre sí, en términos estratégicos.

MODO INDIVIDUAL

▶ ***UN DESAFÍO ESTRATÉGICO.*** *Echando mano de la táctica para cada objetivo tendrás que emplearte a fondo con tus unidades, pero no dejarás de disfrutar.*



MODO MULTIJUGADOR



▶ ***MUY COMPLETO.*** *Los modos de enfrentamiento individual y por equipos, sumados al modo cooperativo, ofrecen muchas horas de diversión.*



¿Me arañas...?
Catwoman

La mujer gato ya está aquí. Afila tus uñas porque es dura. No te dejes amilanar ni marear por sus curvas y prepara el látigo... Bueno, entre estas credenciales y el cuero ceñido esto parece más otra cosa que un juego de PC... bastante majo, por cierto.

La referencia

Prince of Persia

- **Las cámaras** están mejor ajustadas en «Prince of Persia» y su movimiento no confunde tanto la acción como en «Catwoman».
- **El control** del personaje en «Catwoman» es más difícil que en «Prince of Persia» y exige más teclas o botones del pad.
- **La calidad gráfica** es buena en ambos, aunque los dos abusan un poco de los efectos visuales.

Si eres de los que gustan de los cómic de superhéroes seguro que el nombre de Catwoman te suena. Y si no, con la brasa que ha dado la publicidad del estreno de la película ya sabrás hasta que Halle Berry es la protagonista del film. Este «Catwoman» que ahora tenemos en las manos es, precisamente, la adaptación de esa película. Ya sabes: si hay una licencia de cine interesante, hay que explotarla...

UNA HEROÍNA DIFERENTE

Sin ser un personaje especialmente carismático como heroína y sin que EA haya hecho mucho ruido con el lanzamiento del juego, nos hemos encontrado con que «Catwoman» es un título de acción muy majo. Se podría definir, a bote pronto, como una mezcla interesante entre «Prince of Persia» y «Tomb Raider» que, aunque tiene un principio bastante "áspero" con unos controles que parecen más complicados de lo que son, va mejorando a medida que se juega.

Todo el concepto del juego se reduce a la acción, bien planteada aunque de una dificultad poco equilibrada. Peleas, a golpes, pa-

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+

- **Género:** Acción
- **Idioma:** Castellano (Textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Electronic Arts
- **Distribuidor:** E.A. **Nº de CDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 49,95 €
- **Web:** **www.eagames.com** Poca chicha. Muy sencilla y sin demasiada información relevante.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Nº de escenarios:** 6
- **Nº de fases:** 11
- **Enemigos finales:** 3
- **Ilustraciones cómic:** 9
- **Movimientos básicos:** 25
- **Movimientos especiales:** 18
- **Control:** Teclado, pad, ratón
- **Salvar partidas:** Checkpoints

ANALIZADO EN

- **CPU:** Athlon XP 3000+ Pentium 4 2,8 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5950 256 MB, Radeon 9800 Pro XT 256 MB

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 800 MHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 1,5 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 1,5 GHz o equivalente
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 4 Ti 4600 128 MB
- **Control:** Teclado o gamepad



▲ La mujer gato es capaz de escalar y correr por las paredes si tiene dónde agarrarse. Y, además, puede seguir usando el látigo para eliminar enemigos o conseguir objetos especiales.



▲ Si encuentras el escóndite de tu gato, Midnight, conseguirás vidas extra.



▲ Algunos movimientos especiales de la protagonista son un circo visual.



▲ Patadas, llaves, empujones, puñetazos, latigazos... no hay nada que esta gatita no pueda hacer. Cuesta un poco hacerse con el control de todos los movimientos pero, en cuanto lo consigues, no hay enemigo que se te resista.



▲ No hay nada mejor que ser mujer gato y tener muchas curvas. Los enemigos se quedan embobados mirándote para que les puedas atizar bien.

tadas y latigazos, saltos, precisión, buena mano con los controles y resolución de puzzles es lo que ofrece «Catwoman» como contenido básico.

CONTRA LOS HEDARE

La historia de «Catwoman» sigue a pie juntillas el argumento de la película. Patience Phillips trabaja para la compañía Hedare, una empresa de cosméticos que está a punto de lanzar un producto revolucionario. Por desgracia, sus efectos secundarios son trágicos en aquellas mujeres que lo utilicen, pero Hedare está dispuesta a silenciar este pequeño detalle. Patience lo descubre por casualidad, lo que le cuesta la vida en una encerrona provocada por los matones de Hedare, sólo para resucitar como Catwoman. A partir de este momento tomas el papel protagonista para acabar con la amenaza de Hedare y vengar tu “muerte”.

Como argumento no es más que una excusa como cualquier otra, lo sabemos, pero el modo de plantear el juego supone una serie de desafíos constantes.

Como buena heroína, a medida que avanzas en el juego tus habilidades pueden mejorar, consiguiendo golpes, combos y movimientos más poderosos y efectivos. Para conseguir estas mejoras y nuevos

▶▶

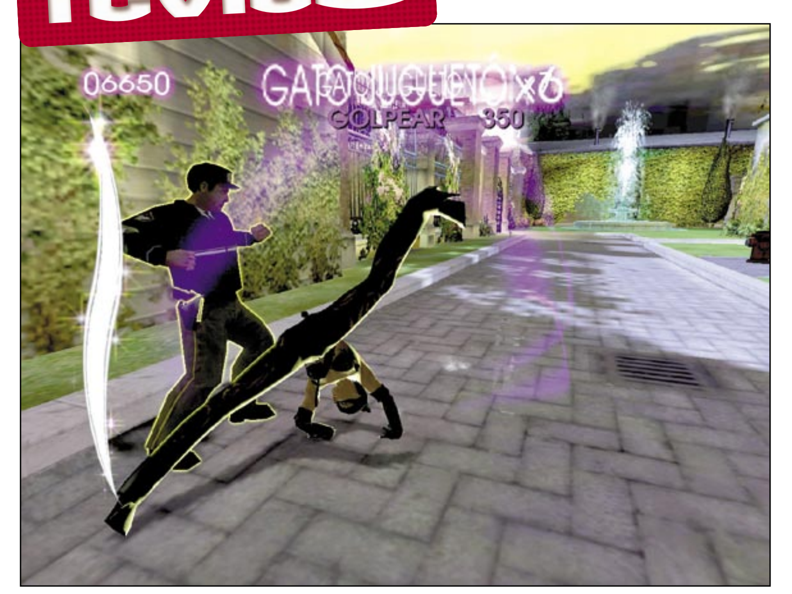
Acción, peleas y puzzles es lo que vas a encontrar. Y lo que vas a necesitar es mucha habilidad con el teclado o el pad

¡MÍRAME, TONTO!



ARMAS DE GATA... ¿O DE MUJER? Algunas de las habilidades especiales de Catwoman son de lo más... curioso, por decir algo. Está claro que una heroína tan peculiar, vestida de cuero negro bien ceñido a su cuerpo y basada en la espectacular figura de Halle Berry no podía sino resultar de lo más sensual. Por eso en el juego se incluyen estas habilidades basadas en el “atontamiento” del enemigo mediante movimientos de lo más sexy y sugerentes posturas... ¡Buf!, porque es un juego que sino sería para ponerse muy malo...

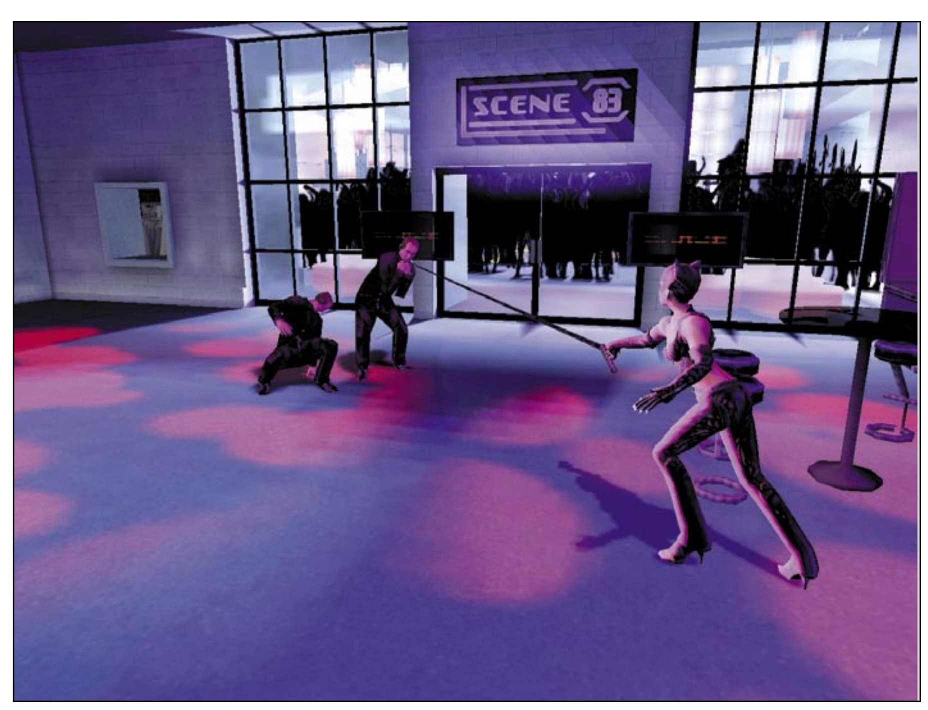




▲ Algunos movimientos especiales te reportarán puntos extra al final de cada fase. Si cumples los objetivos iniciales de cada una prepárate a recibir bonificaciones a tutiplén.



▲ ¡Cuidado, que araño! Pero... ¡cómo se les ocurre meterse con Catwoman! ¿Es que no saben que es tan ágil, veloz y fuerte que se puede quitar de encima a grupos enteros de enemigos?



▲ Hmmm, sí... el látigo. Coge a Indiana Jones, mézclalo con la sensualidad y las curvas de Lara Croft y al resultado le pones un traje de cuero ceñido, unas orejas de pega y una máscara y... ¡ale hop! Ya tienes a Catwoman.

CÓMIC Y JUEGO





SECRETOS, HABILIDADES, GOLPES ESPECIALES... Eso es lo que hace de una heroína todo lo que es. Y acceder a los mejores poderes de Catwoman te va a costar... diamantes. A medida que juegas y superas fases consigues puntos extra al usar determinadas habilidades. Con los puntos, consigues diamantes. Con los diamantes, compras nuevas habilidades...

BUSCA EN LAS PÁGINAS DEL CÓMIC. La descripción y menús para comprar estas habilidades, desbloquear secretos y acceder a información especial se encuentran en un apartado del menú principal: el cómic. Así se rinde un homenaje al origen del personaje, al tiempo que se te plantea un desafío extra: ¿eres lo bastante bueno para conseguirlos todos?

El estilo de juego se puede definir como una combinación bastante lograda de «Tomb Raider» y «Prince of Persia»

▶▶ golpes debes acumular puntos en cada fase, haciendo a su vez movimientos especiales y cumpliendo objetivos marcados.

DIFÍCIL Y ADICTIVO

En cuanto empiezas a jugar con «Catwoman» te das cuenta de que no es un juego sencillo. No tanto por su complejidad, aunque los escenarios son auténticos puzzles 3D que te obligan a manejar con total precisión los controles para resolverlos, el problema está en que al principio es difícil hacerse con estos controles, y las cámaras dinámicas no siempre ayudan a obtener la mejor perspectiva posible. Pero, sobre todo, el fallo está en que el juego no te deja grabar en cualquier punto. Puedes haber superado a la perfección un escenario, fallar en un salto en el último momento y tener que repetirlo entero de cabo a rabo.

Aun así, «Catwoman» a la larga engancha. Tiene la suficiente variedad para no aburrir. Su calidad técnica es notable y su dificultad no es sino un aliciente más. Se podrían haber depurado más los controles y las cámaras, pero así y todo resulta divertido. ■ J.T.A.



Alternativas

• Hulk
Otro héroe de cómic pasado por el filtro del cine, cuya acción es parecida pero más sencilla.
▶ Más inf.: MM 102 ▶ Nota: 80

• Spider-man
Una estupenda adaptación del cómic/cine al PC. Capta muy bien el espíritu del superhéroe.
▶ Más inf.: MM 89 ▶ Nota: 86

Nuestra Opinión

***«CATWOMAN» ENGANCHA.** Su estilo no es muy original, el control es difícil al principio y hay juegos parecidos que quizá son mejores, pero tiene muy buenos detalles. La combinación "heroína-acción-cuero" engancha y divierte.*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

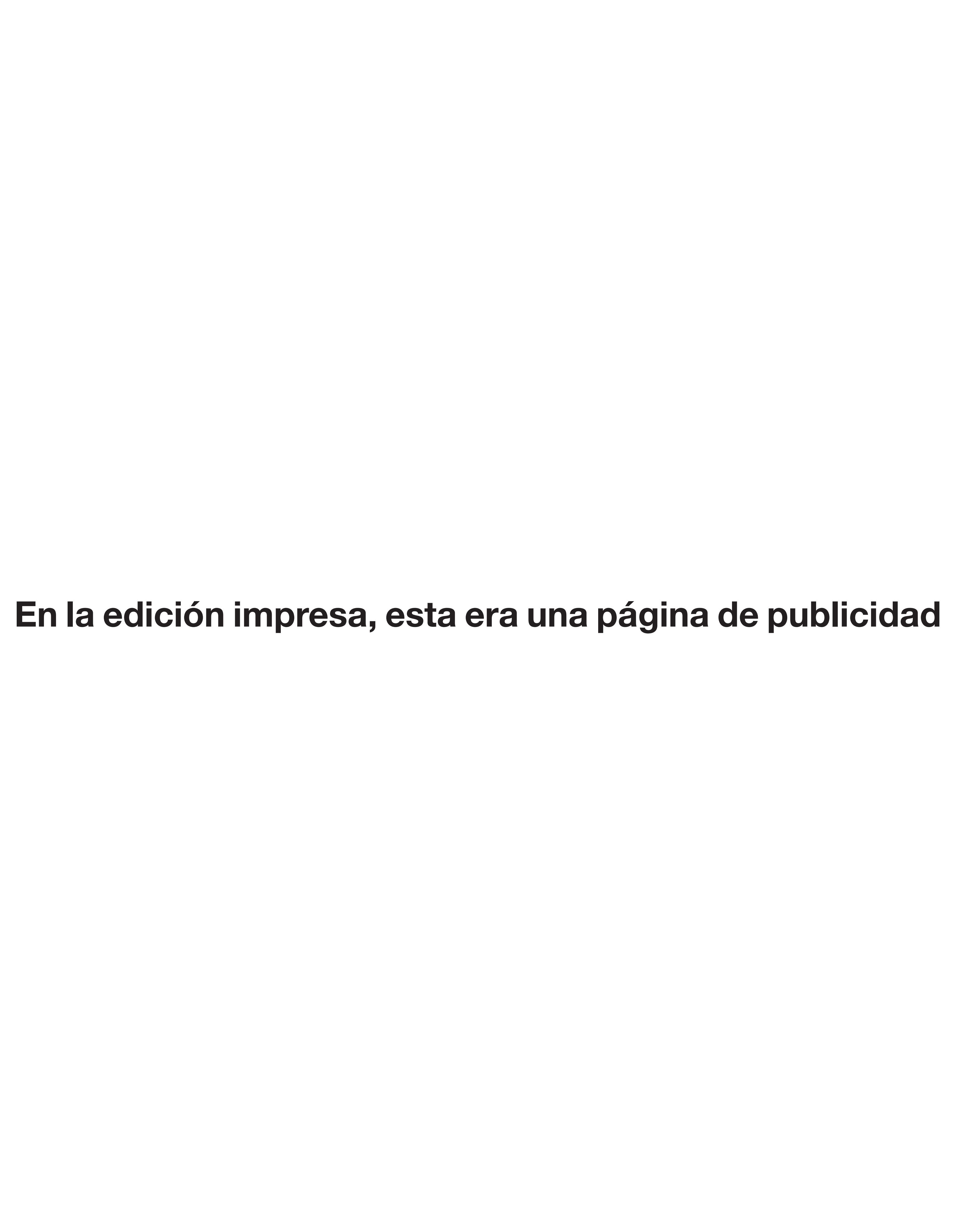
LO QUE NOS GUSTA
- La calidad gráfica es notable. Sin virguerías pero con buenos efectos.
- La estructura de los escenarios como puzzles en 3D es original y funciona.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Las cámaras a veces te fastidian más de lo que te ayudan.
- Fallar al final de un recorrido y tener que empezar de nuevo es frustrante.

MODO INDIVIDUAL

***DIFÍCIL PERO DIVERTIDO.** La acción se combina con los puzzles y una gran habilidad al teclado. Se hace duro, pero mejora mucho a medida que juegas.*




En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Que tiemblen los "charlies"

ShellShock: Nam '67

¿Te consideras un veterano de guerra por haber sobrevivido a todas las guerras de tu PC? Pues es momento de demostrarlo. Coge tu fusil, píntate la cara y reza para que los "charlies" no te hagan picadillo. El infierno de Vietnam está aquí.

La referencia

Call of Duty

- **La referencia tiene lugar** durante la 2ª Guerra Mundial y «Nam '67» en la guerra de Vietnam.
- **«Call of Duty» se desarrolla en primera persona** mientras que «Nam '67» lo hace en tercera persona durante todo el juego.
- **Además de ser más corto** «Nam '67» tampoco incluye ningún tipo de opciones online, pero la referencia sí contempla el juego multiusuario.

De un tiempo a esta parte los juegos de acción ambientados en Vietnam están experimentando un gran auge. Y es que, aunque lentamente, el género de la acción bélica va ampliando sus horizontes.

En «ShellShock: Nam '67» te pondrás en la piel de un soldado americano. Con él debes salir vivito y coleando –todo un desafío porque si te pegan un tiro certero, mueres– y a ser posible cuerdo, de las espesas junglas vietnamitas. Te hará falta valor y sacrificio para conseguirlo, pero sobre todo mucha suerte, porque así es la guerra.

UN SOLDADO NOVATO

«ShellShock: Nam '67» es un trepidante juego de acción que se controla desde una perspectiva en tercera persona. Comienzas siendo un recluta novato sin experiencia al que le encargan los trabajos más sucios. Pero, si demuestras tu valía en el campo de batalla, pronto formarás parte del cuerpo de Operaciones Especiales. Suena bien, ¿verdad?

Bueno, pues la cruda realidad es que el nuevo cargo implica mayor peligro y pronto te verás

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 18+
- Género: Acción
- Idioma: Castellano (manual, textos y voces)
- Estudio/Compañía: Guerrilla Games/Eidos
- Distribuidor: Proein Nº de DVDs: 1
- Lanzamiento: Septiembre PVP Rec.: 49,95 €
- Web: **www.shellshockgame.com** Completa y de atractivo diseño en Flash, aunque tarda en cargar.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Modos de juego:** 1 (campaña)
- **Número de misiones:** 11 entre la jungla y la ciudad.
- **Personajes jugables:** 3 perfiles diferentes.
- **Salvar partida:** Automático
- **Secretos:** Documentos y trofeos repartidos por el escenario.

ANALIZADO EN
- **CPU:** Athlon XP 2000+, Pentium 4 2,6 GHz
- **RAM:** 768 MB DDR, 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce4 Ti 4200, Radeon 9600 Pro

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III 1GHz Athlon 1 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 2,3 GB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB compatible Directx 8.1

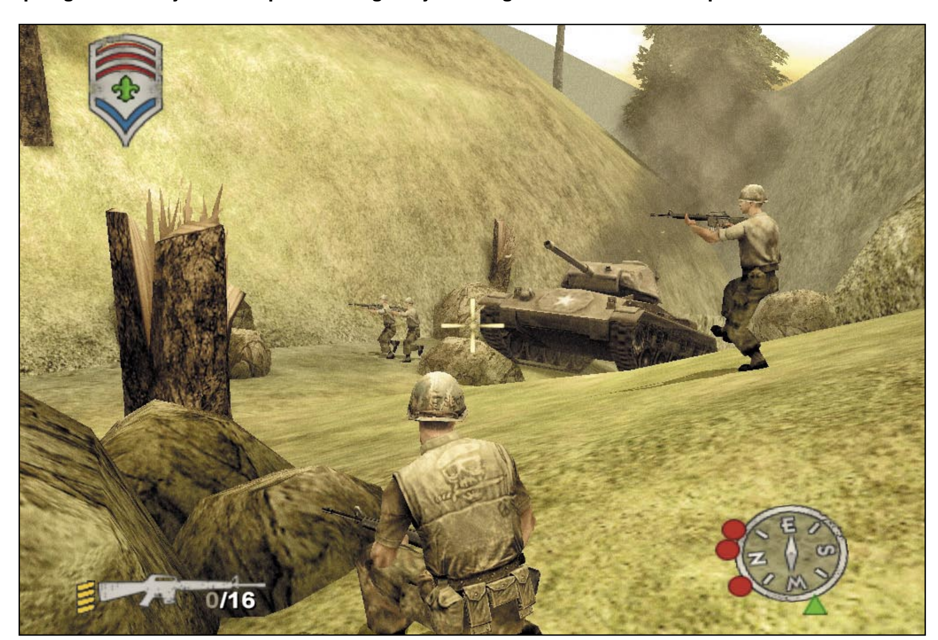
MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 o Athlon 2,4 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 2,5 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon 9800 Pro



▲ No te puedes fiar en Vietnam ni siquiera al llegar a una tranquila aldea. Sus habitantes parecen inofensivos pero quizá guarden un alijo de armas para el enemigo. Mejor será registrar todos los rincones, por si acaso.



▲ Con el botón derecho del ratón puedes afinar la puntería para disparar.



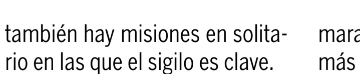
▲ De acuerdo. Que un grupo de soldados te acompañe en las misiones es toda una garantía. Pero hay situaciones que ni así. Por suerte el tío Sam ha pensado en ti y de vez en cuando lanzará toda su artillería contra los "charlies".



▲ En las salas de interrogatorios se esconden importantes documentos.



▲ No todo es disparar a lo loco. También encontramos algunas misiones donde el sigilo es primordial y se impone el uso del cuchillo.



envuelto en las misiones más terroríficas que puedas imaginar.

El juego consta de once niveles en los que te enfrentarás a todo tipo de desafíos, desde un simple reconocimiento por la jungla hasta liquidar a un peligroso líder vietnamita. Cada misión tiene a su vez una serie de objetivos principales y secundarios, los cuales pueden variar ampliamente durante el transcurso de la contienda.

Afortunadamente, cuando los tiros comiencen a silbar cerca de tus oídos no estarás sólo. Un pequeño pelotón de soldados te cubrirá las espaldas, aunque también hay misiones en solitario en las que el sigilo es clave.

En todo caso, no se puede decir que estemos ante un juego realista. Muy al contrario, la lucha en «Nam '67» es pura descarga de adrenalina. Los combates se desarrollan a corta distancia, y casi puedes oír a los "charlies" como recargan sus armas.

FUEGO AMIGO Y CRUDEZA

La cantidad de enemigos por escenario es muy elevada y una vez hayan comenzado los tiros todo se desmadra. Esto también tiene sus inconvenientes. Por ejemplo, que seas aniquilado por un camarada, cosa que te ocurrirá en más de una ocasión, seguro.

Los escenarios suelen contar con abundantes zonas para ocultarse y harás bien en utilizarlas, o de lo contrario serás carne de cañón. También puedes liquidar a un enemigo de un disparo en la cabeza, pero en el fragor del combate es muy difícil afinar bien la puntería. ▶▶



En cada misión la acción es siempre intensa, apenas hay tiempo para el descanso. ¡¡Es pura adrenalina!!

ANDA CON MIL OJOS



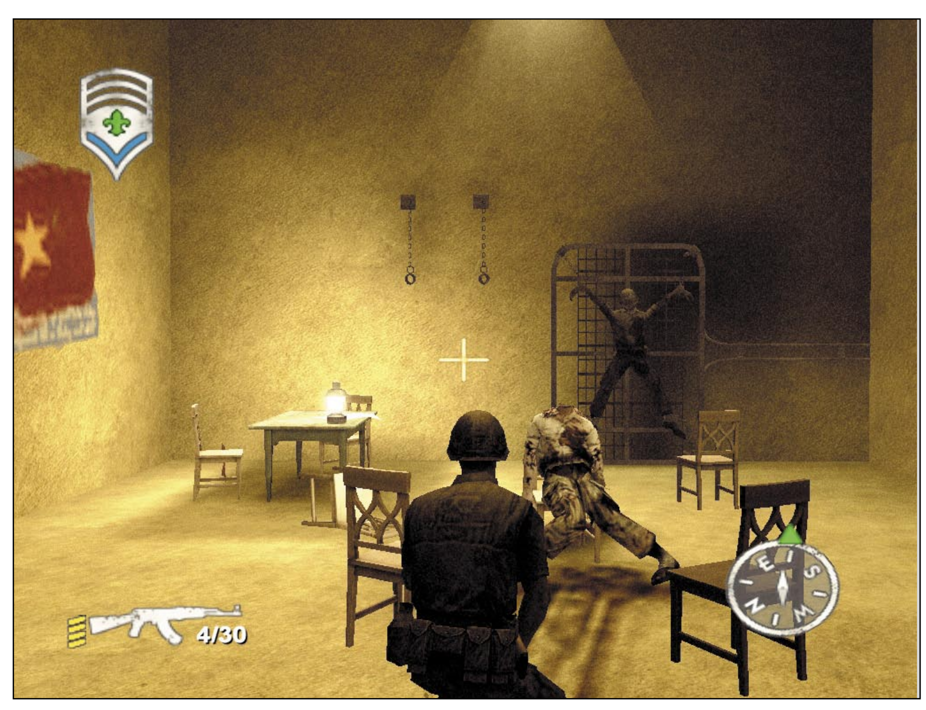
¡CUIDADO CON LAS TRAMPAS! La espesa jungla es un ambiente propicio para poner trampas a cada paso. Y no estamos hablando de emboscadas, que también las hay, sino de auténticas trampas que al pisarlas te destrozarán. Afortunadamente se pueden desactivar, aunque no es tan fácil como la simple pulsación de una tecla, ni mucho menos. Debes ejecutar correctamente una secuencia de movimientos con los cursores en un tiempo limitado. Si no lo consigues probablemente la bomba acabará con tu vida.



▲ El combate se desarrolla tan cerca del enemigo que casi puedes oír su respiración. A nuestro favor juega que nuestros oponentes son algo lentos y su puntería deja bastante que desear.

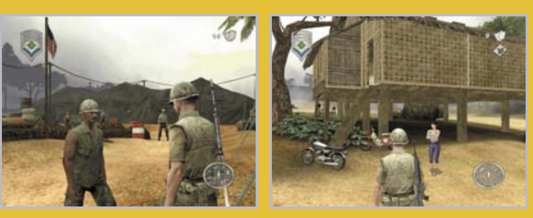


▲ En Vietnam no sólo la jungla es peligrosa. De hecho las galerías de túneles son más mortíferas y agobiantes. Si ves que aparecen "charlies" como churros es que hay alguna cerca de ti.



▲ Algo sabrás de los horrores que hay en las guerras y «ShellShock» se encarga de recordártelo a cada paso. Los combates son muy sangrientos, sí, pero las salas de interrogatorio son auténticas cámaras de los horrores.

EL CAMPAMENTO BASE



PREPÁRATE PARA EL COMBATE. Antes de comenzar una misión puedes charlar con tus compañeros en el campamento. Ellos te pondrán al día de los últimos rumores. También puedes conseguir nuevo armamento e incluso drogas de contrabando para mejorar tus habilidades. Cuando estés listo para partir, sube al helicóptero y te llevará directo al infierno.

HAY DE TODO... ¡DE TODO! La ambientación es uno de los ejes del juego. Hasta puedes conseguir un pase para acceder a la zona de las prostitutas. Éstas te ofrecerán sus "servicios" por dinero. ¿Y cómo se consigue pasta en la jungla? Pues muy sencillo: hallando objetos de valor que hay diseminados por el escenario o que hayan dejado los caídos en combate.

El juego es irresistiblemente divertido, pero se acaba demasiado pronto. ¡Querrás más y más niveles!

▶▶ Hay momentos en los que el realismo sí destaca en «Shellshock. Nam'67» y es cuando muestra escenas de muertes y amputaciones, que pueden ser realmente espeluznantes.

GUERRA RELÁMPAGO

A priori, «Nam '67» suena divertido, pero algo falla. Aunque no debería ser así, el juego arrastra algunas de las limitaciones que impone un desarrollo multiformato y tiene altibajos. El sistema de control, por ejemplo, ha sido correctamente trasladado al ratón y el teclado pero, sin embargo, otros apartados no terminan de convencer, como el no poder guardar la partida más que en ciertos puntos.

Tampoco «Nam '67» es el no va más en gráficos y eso que el juego sufre ralentizaciones en escenarios interiores.

De lo que sí puede presumir es de ser un juego intenso y adictivo. El guión pasa desapercibido, pero te lo pasas tan bien dándole al gatillo que cuando termina dices: "bueno, ¿ya está?". Como no incluye opciones multijugador ahí acaba todo. Una lástima, porque es divertido. ■ J.M.H.

Alternativas

• Vietcong
Uno de los mejores juegos de acción bélica basado en el Vietnam, aunque muy difícil.
▶ Más inf.: MM 99 ▶ Nota: 90

• Battlefield: Vietnam
Puro multijugador ambientado en la guerra de Vietnam. De lo mejor que hay en el género.
▶ Más inf.: MM 110 ▶ Nota: 89

Nuestra Opinión

***UNA LUCHA FRENÉTICA.** Avanza por la jungla, elimina a los "charlies" y sal de allí antes de que te envíen a casa metido en una bolsa. Un trepidante juego que plasma la guerra desde una perspectiva de acción pura.*



LO QUE NOS GUSTA

- La ambientación. Parece que estamos de verdad en Vietnam.
- El doblaje al castellano es muy bueno.
- La intensidad en los combates se mantiene en todas las misiones.

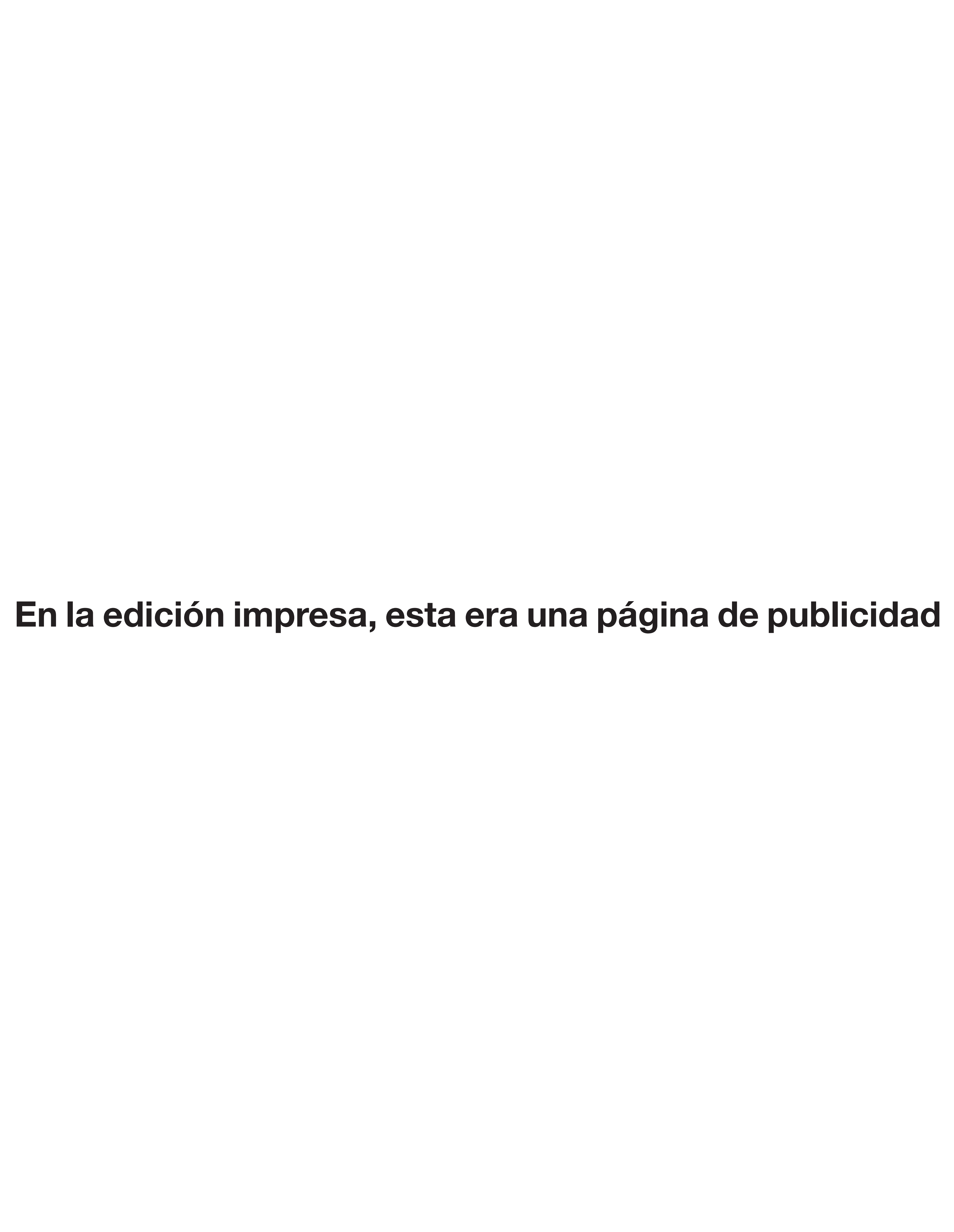
LO QUE NO NOS GUSTA

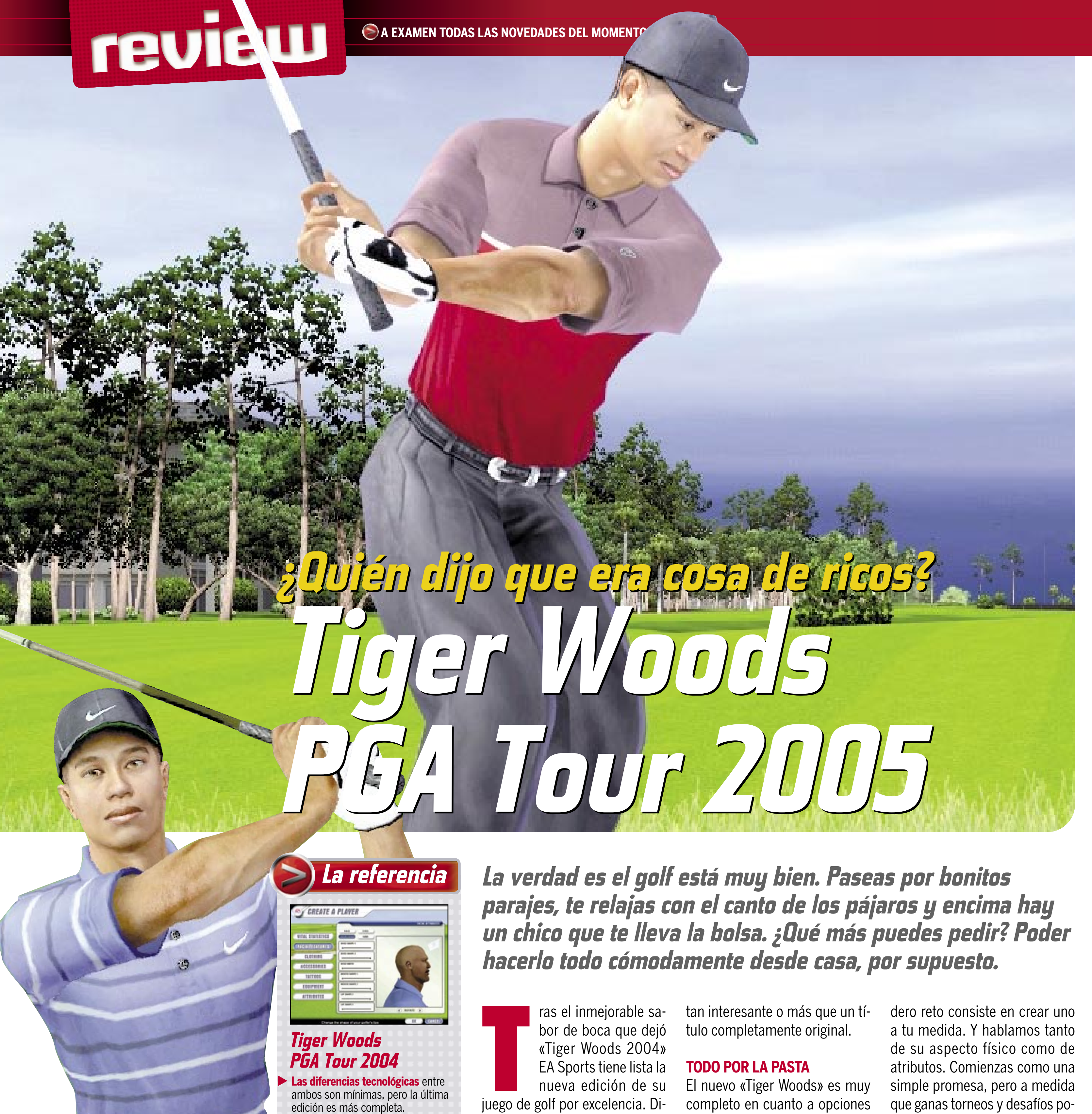
- Técnicamente se podría mejorar.
- La campaña dura poco y no incluye opciones multijugador.

MODO INDIVIDUAL

*▶ **DIVERSIÓN BREVE.** «Nam '67» es uno de los juegos de acción que más enganchan. Una pena porque, cuando estás en lo mejor, se termina.*




En la edición impresa, esta era una página de publicidad



¿Quién dijo que era cosa de ricos?

Tiger Woods PGA Tour 2005

La referencia

Tiger Woods PGA Tour 2004

- **Las diferencias tecnológicas** entre ambos son mínimas, pero la última edición es más completa.
- **El motor de personalización del jugador** está ahora más evolucionado que en la referencia.
- **Ambos títulos comparten algunos campos iguales,** pero «Tiger PGA 2005» ofrece ocho campos totalmente nuevos.

La verdad es el golf está muy bien. Paseas por bonitos parajes, te relajas con el canto de los pájaros y encima hay un chico que te lleva la bolsa. ¿Qué más puedes pedir? Poder hacerlo todo cómodamente desde casa, por supuesto.

Tras el inmejorable sabor de boca que dejó «Tiger Woods 2004» EA Sports tiene lista la nueva edición de su juego de golf por excelencia. Dirás que un año da tiempo a pocas virguerías y no te falta razón, pero, afortunadamente, cuando un juego cuenta con buenos cimientos y se le añaden nuevas mejoras el resultado puede ser tan interesante o más que un título completamente original.

TODO POR LA PASTA

El nuevo «Tiger Woods» es muy completo en cuanto a opciones se refiere. Ofrece numerosos modos de juego y un sinfín de posibilidades de personalización que te dejarán pasmado.

Si bien puedes escoger a un golfista ya predefinido el verdadero reto consiste en crear uno a tu medida. Y hablamos tanto de su aspecto físico como de atributos. Comienzas como una simple promesa, pero a medida que ganas torneos y desafíos podrás convertirte en todo un fenómeno mediático.

Pero ser el mejor no se consigue en dos días, ni mucho menos. Para mejorar los atributos de tu "yo virtual" tienes que gas-

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 3+

- **Género:** Deportivo
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Compañía:** Headgate/EA Sports
- **Distribuidor:** Electronic Arts **Nº de CDs:** 3
- **Lanzamiento:** Septiembre **PVP Rec.:** 49.95 €
- **Web:** ***www.easports.com/games/tigerwoods2005/*** Ofrece vídeos y galerías.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Modos de juego:** 6
- **Número de campos** 14 circuitos.
- **Número de golfistas:** 15
- **Editor:** Sí, de circuitos.
- **Multijugador:** Sí
- **Modos multijugador:** Torneo y Enfrentamiento.
- **Número de jugadores:** De 2 a 8

ANALIZADO EN

- **CPU:** Athlon XP 2000+, Pentium 4 2,6 GHz
- **RAM:** 768 MB, 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 4 Ti 4200, Radeon 9600 Pro
- **Conexión:** ADSL

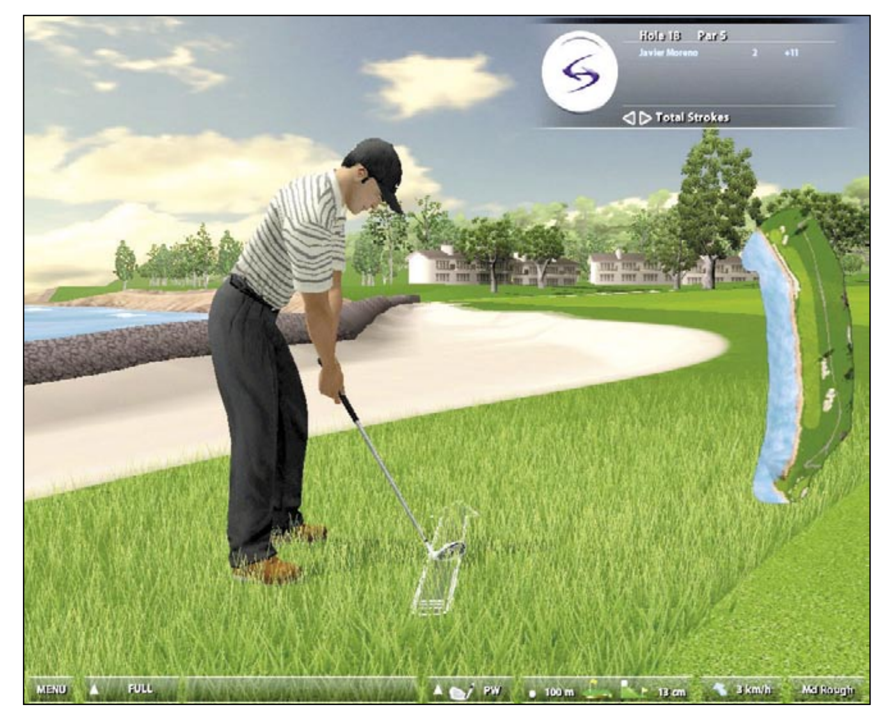
LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 500 MHz
- **RAM:** 128 MB
- **Espacio en disco:** 1,3 GB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB compatible Directx 9.0
- **Conexión:** Módem 56 Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 o Athlon 1,8 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 1,8 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon 9600 Pro
- **Conexión:** ADSL





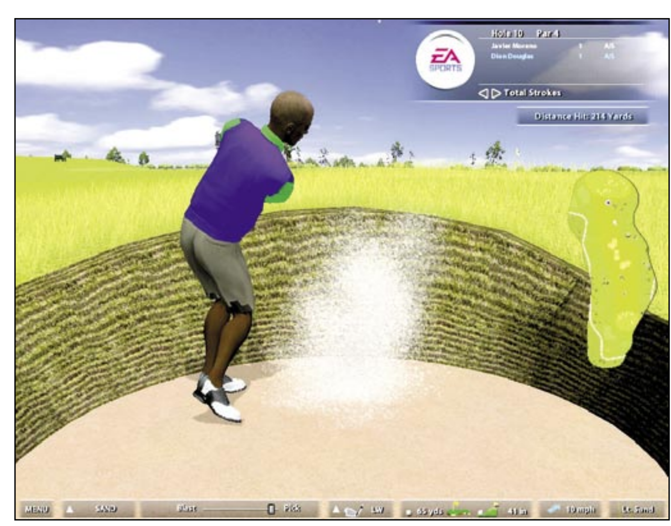
▲ La preparación del golpe no presenta muchas complicaciones. Echas un vistazo al campo, fijas tu mirada en el hoyo, escoges el palo, compruebas la dirección y fuerza del viento, y te preparas para ejecutar.



▲ El control sobre el enfoque de la cámara es total, incluso en las escenas animadas del juego.



▲ A la hora de personalizar no hay límites. Incluso los dientes pueden lucir un "bonito" ¡¡aparato!!



▲ Hay circuitos reales que cuentan con su correspondiente licencia. Pero también hay otros ficticios que presentan obstáculos casi insalvables. ¿No te lo crees?



▲ Los desafíos y los torneos son muy interesantes. Pero la auténtica salsa está en disputar temporadas completas hasta un máximo de 10 años.

"Gracias al acertado control te sentirás un golfista de los buenos, aunque ser el mejor ya es otro cantar..."

tarte el dinero que consigues ganando hoyos en el circuito. Incluso para aprender nuevos golpes y técnicas también necesitas echar mano de tu cuenta corriente. Por suerte los primeros torneos no son muy difíciles y pronto ganarás el dinero suficiente para enfrentarte a los mejores con garantías.

GOLF TOTAL

El control del golfista es simple y acertado al mismo tiempo. Antes de nada puedes pasearte por el terreno tomando nota de sus irregularidades, variar la dirección del tiro o cambiar de palo.

Cuando estés preparado para el golpe basta con pulsar el botón izquierdo del ratón y mover el mismo de atrás hacia delante. El programa tiene en cuenta la velocidad y la dirección del movimiento de tu mano, pudiendo realizar todo tipo de golpes de una manera sencilla.

Llegados al "green" se muestra la típica malla que descubre los desniveles del terreno, muy útil para calcular la trayectoria de la pelota. Pero que el interfaz sea sencillo no implica que estés ante un juego facilón, ojo. Requiere paciencia y práctica.

SIN CADUCIDAD

Pocos "peros" se le pueden poner al apartado técnico. El diseño de jugadores y escenarios es notable, las reacciones de la bola también son muy realistas y pocas veces te sorprenderá algún bote o efecto irreal. Sólo el apartado sonoro está por debajo de la media sin que por ello se pueda calificar de malo.

Y es que en general «Tiger Woods PGA Tour 2005» es un título muy bien acabado. Ofrece muchas posibilidades de juego e incluye un potentísimo editor de campos y opciones online que alargarán hasta el infinito las horas de diversión.

No va a marcar una época, pero tiene calidad para ser uno de los mejores de su género. Si no tienes tiempo o dinero para jugar al golf «Tiger Woods 2005» es de lo mejorcito que puedes encontrar. ■J.M.H.

Alternativas

• Sid Meier's Sim Golf
El mundo del golf visto desde una perspectiva muy distinta, aunque no es estrictamente deportivo.
▶ Más inf. MM 86 ▶ Nota: 88

• Pro Evolution Soccer 3
Si cambias de deporte «PES 3» es la mejor opción, siempre y cuando seas un loco del fútbol.
▶ Más inf. MM 107 ▶ Nota: 92

Nuestra Opinión

GOLF DEL BUENO, SIN MÁS. *Un simulador realmente completo con un montón de opciones y posibilidades con las que será imposible aburrirte. Crea un jugador desde cero, mejora sus habilidades y llévalo a lo más alto.*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA
- Su fácil manejo.
- Los escenarios y personajes están muy bien diseñados y realizados.
- Puedes encontrar modos de juego para todos los gustos.

LO QUE NO NOS GUSTA
- El apartado sonoro podría estar mejor.
- Algunas veces se da algún que otro comportamiento extraño de la bola.

MODO INDIVIDUAL



▶ EL MEJOR DE SU GÉNERO. *Se nota que no se ha dejado ningún cabo suelto. Sí, es parecido a su predecesor, pero también es mucho mejor.*



MODO MULTIJUGADOR



▶ SIN RESTRICCIONES. *Puedes disfrutar de torneos online con las características propias del modo individual: dinero, gestión de atributos. Una gozada.*



Una corona pesa lo suyo

Knights of Honor

La referencia

Medieval: Total War

- **«Knights of Honor» es un juego completamente en 2D,** mientras que en la referencia las batallas están en escenarios 3D.
- **La gestión del imperio** es bastante más variada y divertida en «Knights of Honor».
- **El equilibrio entra las batallas y las decisiones políticas** es mayor que en la referencia, más inclinada hacia las batallas.

Tener bajo tu mando a cien feudos y ciento cincuenta provincias no es tarea fácil, por eso vas a tener que fiarte de esos caballeros borrachos y corruptos que forman tu corte. ¡Qué duro es esto de ser el rey..!

De la misma compañía que produjo «Anno 1503» y «Anno 1602» nos llega un nuevo juego de estrategia medieval basado en la conquista de reinos. Tradicionalmente este subgénero se desarrolla sobre un tablero en forma de mapa, mediante turnos. «Knights of Honor», en cambio, apuesta por la estrategia en tiempo real: mientras gestionas tus ciudades, mueves tus tropas, pactas alianzas u ordenas a un espía asesinar al rey vecino el juego no se detiene y los reinos enemigos pueden hacer lo mismo.

La idea es que los verdaderos reyes medievales no se ocupaban de minucias, es decir, aquellos aspectos menores en la gestión –como ocurre en este tipo de juegos– sino que delegaban en caballeros de su corte que gobernaban ciudades y libraban batallas en su nombre.

Esa es la premisa de «Knights of Honor»: la corte puede albergar nueve caballeros, de seis tipos diferentes: general, arquitecto, espía, mercader, clérigo y gobernador. Cada tipo proporciona ventajas: el clérigo reduce las sublevaciones y favorece la conquista, y el gobernador aumen-

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+

- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Castellano (manual) Inglés (textos)
- **Estudio/Compañía:** Black Sea/Sunflowers
- **Distribuidor:** Electronic Arts **Nº de CDs:** 2
- **Lanzamiento:** 24 Septiembre **PVP Rec.:** 47,95 €
- **Web:** ***www.knights-of-honor.net*** En inglés con información, descargas y un foro. Nada destacable.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Modos de juego:** 2 (Tres campañas y batallas)
- **Feudos:** 100 reinos y 150 provincias.
- **Tipos de caballeros:** 6
- **Multijugador:** Sí (Torres, Batallas Históricas, Campo Abierto y Asalto)
- **Número de jugadores:** 1 a 6
- **Conexión:** Internet y red local

ANALIZADO EN

- **CPU:** Pentium 4 a 2,4 GHz, Athlon a 1,6 GHz
- **RAM:** 512 MB, 256 MB
- **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5900 Ultra 256 MB, GeForce 4 MX 64 MB
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 600 MHz
- **RAM:** 128 MB en Win98/Me, 256 MB en Windows 2000/XP
- **Espacio en disco:** 850 MB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB
- **Conexión:** Módem 56 Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 1,5 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB
- **Conexión:** Módem a 56 Kbps

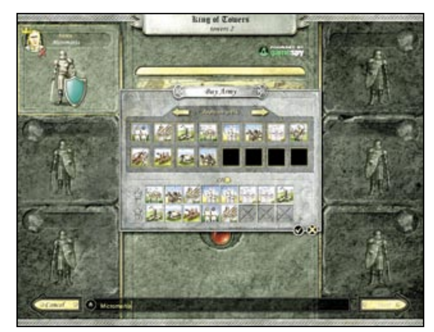




▲ Buena parte del juego consiste en movilizar unidades de una provincia a otra para conquistar territorios. No puedes cambiar la resolución ni aplicar un "zoom", así que a veces cuesta encontrar a tus propias tropas.



▲ El mapa político es muy útil pero el uso de colores para indicar alianzas y lealtades es confuso.



▲ En el multijugador recibes dinero para comprar tropas pero no puedes colocarlas ni crear grupos.



▲ Tus gobernadores locales se encargan de gestionar la economía de su región. Menos mal que no tienes que ocuparte de todo, pero debes tenerlos vigilados a ellos.



▲ El tablero está repleto de información. En todo momento se muestra lo que está pasando. Sólo hay que mostrarle atención para saber cómo va la partida.

Tienes docenas de opciones de gestión y puedes controlar hasta cien reinos. Es difícil pero apasionante

ta la población y la producción. Además, todos ellos ganan experiencia y pueden aprender nuevas habilidades. Por supuesto, aún tendrás que decidir los edificios que deben construirse y las tropas destinadas a cada ejército, pero los caballeros tienen cierta independencia para librar batallas y regular la economía.

SÓLO PARA EXPERTOS

«Knights of Honor» es un juego completamente en 2D. Gráficamente es muy detallado pero las unidades son tan pequeñas que tras unas horas puede resultar incómodo a la vista.

Mientras tanto la partida transcurre sobre un mapa gigantesco: Europa y parte de Asia y África. El abandono de los turnos mejora la jugabilidad pues no hay tiempos muertos. En cualquier momento puedes parar el juego y seguir dando órdenes, manteniendo las ventajas de la mecánica por turnos. Cuando se produce una batalla diriges a tus tropas, agrupadas en batallones, para asaltar o defender ciudades y castillos.

La interfaz, clave en este tipo de juegos, es intuitiva pero se echan de menos menús contextuales y algunos comandos para crear grupos de unidades o dar órdenes simultáneas. Es una lástima también que haya tan pocos modos de juego: tres campañas en la temprana, alta y tardía Edad Media, y batallas rápidas. Cada una de ellas cubre toda Europa, así que no es extraño que un jugador novato se sienta abrumado con cien reinos que vigilar y cientos de decisiones que tomar.

El modo multijugador por su parte sólo se reduce a las batallas, divertidas, sí, pero algo repetitivas al basarse sólo en la selección y el comando de las tropas.

En resumen, «Knights of Honor» es un buen juego de estrategia pero recomendable para los veteranos del género. De todas formas su mayor inconveniente es que no ha sido traducido al castellano, algo incomprensible dada la cantidad de textos que aparecen. ■ **J.A.P.**



Alternativas

• Crusader Kings
Para aquellos a los que les gusta conquistar reinos y meterse en política, pero no en las batallas.
▶ Más inf. MM 114 ▶ Nota: 80

• Castle Strike
Si te atrae lo de rendir castillos a golpe de catapulta «Castle Strike» te lo pone fácil.
▶ Más inf. MM 112 ▶ Nota: 70

Nuestra Opinión

SER REY ES UN DURO OFICIO. *Tienes a tu disposición decenas de opciones diplomáticas, espionaje, comercio y conquista y tú decides cómo usarlas. Te costará dominar el juego pero la recompensa merece la pena.*



GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA
- La gestión de imperios en tiempo real funciona realmente bien.
- El desarrollo basado en caballeros especializados es todo un acierto.
- Si lo dominas puede apasionarte.

LO QUE NO NOS GUSTA
- No está traducido y sería necesario.
- Le falta algún modo de juego y ser algo más accesible para un novato.

MODO INDIVIDUAL

▶ **CIEN REINOS POR CONQUISTAR.** *Sobre un mapa inmenso tendrás que coordinar a tus caballeros mientras gobiernas. Difícil, pero gratificante.*



MODO MULTIJUGADOR



▶ **¡UNA TIERRA, UN REY!** *Sólo consta de batallas, pero los piques cuando unos jugadores asedian un castillo y otros lo defienden están asegurados.*



Acción descerebrada

Nitro Family

Hay que ser burro para ir a secuestrar al hijo pequeño de un tipo tan bruto que hace que Duke Nukem parezca un miembro de una ONG. Y luego se quejan de que los masacran... ¿Es que estos villanos no aprenderán nunca?

La referencia

Painkiller

- **El sistema de juego** es muy similar en ambos: todo lo que se mueve es tu enemigo.
- **Nuestra referencia** es muy superior en número de mapas, diseño artístico y calidad visual.
- **La dificultad es elevada en los dos,** pero en nuestra referencia no existe la posibilidad de guardado rápido, lo que hace que todo resulte mucho más difícil.

Cuando se trata de descargar tensiones pocas cosas te pueden ayudar mejor a conseguirlo que un buen juego de acción pura y dura, sin complicaciones ni adornos.

Ya sabes, de esos en los que hay que coger el arma de turno, avanzar por escenarios más o menos lineales y acabar con todo lo que se mueva.

«Nitro Family» es escrupulosamente fiel a esta fórmula, así que ya puedes ir preparando el bote de Reflex para el dedo de disparar. Y, eso sí, mejor no esperes demasiadas sorpresas.

MÁTAME MUCHO

Cuando se trata de un juego de este tipo, el argumento suele ser una simple excusa y «Nitro Family» no es una excepción.

En concreto nuestro protagonista, el vigoroso cazador Victor Chopski, con su mujer a hombros –literalmente– debe abrirse camino por los bajos fondos para recuperar a su churumbel que ha sido secuestrado.

A partir de ahí los esquemas clásicos del género se respetan, y tu única tarea es recorrer mapa tras mapa, mientras vas recogiendo todo tipo de ítems,

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 18+

- **Género:** Acción
- **Idioma:** Castellano (textos y manuales)
- **Estudio/Compañía:** Golden Bell/Delphieye
- **Distribuidor:** Friendware **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 29,95 €
- **Web:** ***www.nitrofamily.com*** Demo oficial, galería de imágenes y un interesante forum de debate.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Enemigos:** 50
- **Niveles:** 20
- **Número de armas:** 5
- **Ítems especiales:** Ataque María, Bombardeo
- **Multijugador:** Sí
- **Modos multijugador:** Cooperativo
- **Jugadores simultáneos:** 16

ANALIZADO EN

- **CPU:** Athlon XP 2600+
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon 9800 PRO
- **Conexión:** Cable

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium 800 MHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB
- **Conexión:** Módem de 56 Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 1,4 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 1,5 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon 9200 GeForce FX 5200
- **Conexión:** ADSL





▲ El sistema de juego es el de los clásicos. O sea, apunta y dispara, pero el número de enemigos puede llegar a resultar sencillamente ridículo. Hasta 30 a la vez hemos llegado a contar.



▲ Sólo hay cinco armas y algunas de ellas son poco útiles. ¿Para qué un rifle si no da tiempo a apuntar?



▲ No podían faltar los jefes de final de fase... Son pocos pero resistentes y muy peleones.



▲ Es lo que tienen los clásicos "mata-mata": uno se pone a jugar y se siente como en casa. A veces, la mejor opción es la de toda la vida.



▲ Las muertes más espectaculares nos darán créditos que podremos gastar en comprar más armas y munición. Así que, ya sabes, sé creativo.

Acción sin complicaciones en un juego donde todo se reduce a disparar a lo que se mueva...

desde munición a vida extra y, por supuesto, sin dejar de enfrentarte a cientos de enemigos.

Eso sí, puedes ser creativo a la hora de acabar con ellos, pues si utilizas técnicas o combos especialmente espectaculares obtienes una mayor puntuación que luego, además, puedes usar para comprar nuevos juguetes de destrucción.

Vamos, que si primero le disparas con el rifle de la mano izquierda, luego con el de la derecha, luego con las dos a la vez y luego, ya que estamos, cambias de arma, el juego te premia dándote una puntuación extra. Si encima lo haces todo sin dar tiempo a que el enemigo toque el suelo entre disparo y disparo, pues mejor todavía.

Una idea divertida, sí, que compensa en parte uno de los problemas del juego, y es que sólo cuentas con cinco armas diferentes. Muy poquitas.

¿SERIOUS FAMILY?

Algunos ya os estaréis preguntando, ¿pero esto no se parece mucho al clásico «Serious Sam?». Pues sí, y no es sólo que se parece sino que se basa en su misma tecnología gráfica, que ya nota el paso del tiempo.

Además «Nitro Family» no tiene un multijugador especialmente memorable: los escenarios son repetitivos, los enemigos crispan los nervios del más paciente y la música se repite en un bucle infinito hasta obligarte a desactivarla antes de volverte completamente loco.

¿Quiere eso decir que estás ante un juego infumable? Pues tampoco es para ponerse así porque lo cierto es que este título consigue enganchar al jugador con el viejo truco de la escopeta de feria y eso es lo que queda al final: diversión, adicción y una jugabilidad sencilla y sin ninguna complicación.

Vale, es lo mismo de siempre, pero, ¿a que te cuesta resistirte a echar otra partidita? Te garantizamos que es lo mejor que hay para descargar adrenalina después de ese cabreo con tu jefe o con tus padres. ■J.M.H.

Alternativas

• Soldier of Fortune II
Muy violento pero con mayor variedad de situaciones y un multijugador más completo.
▶ Más inf. MM 112 ▶ Nota: 80

• Unreal Tournament 2004
Acción desenfrenada y gráficos espectaculares.
▶ Más inf. MM 78 ▶ Nota: 91



Nuestra Opinión

PARA LOCOS DEL GATILLO. *Items, bonus, combos y enemigos... fórmulas clásicas y pocas sorpresas en un juego de acción que, aunque divertido para descargar adrenalina, a la larga acaba siendo repetitivo.*



LO QUE NOS GUSTA
- El sistema de juego es muy sencillo.
- El control de dos armas simultáneas se ha resuelto de un forma ingeniosa.
- Funciona muy bien en cualquier PC, aunque no sea un "maquinón".

LO QUE NO NOS GUSTA
- La IA de los enemigos es mínima.
- Los gráficos resulta muy anticuados.
- Incluye poca variedad de armas.

MODO INDIVIDUAL

▶ **EXTENUANTE PERO DIVERTIDO.** *Su sencillo sistema de juego lo hace muy entretenido pero la escasez de armas diferentes limitan su atractivo.*



MODO MULTIJUGADOR



▶ **MUY LIMITADO.** *El modo cooperativo es entretenido pero no hay posibilidad de hacer un "todos contra todos" ni niveles exclusivos.*



Como en la televisión

CSI: Oscuras Intenciones

Mmmm... Aquí huele a muerto y hay que descubrir quién ha sido el culpable. Más vale que te ajustes los guantes, cojas maletín y te pongas manos a la obra cuanto antes.

Las Vegas es una ciudad muy peligrosa, llena de criminales dispuestos a "liquidar" al más pintado e intentar escurrir el bulto. Por fortuna ahí estás tú junto a los mejores expertos en criminología, dispuesto a investigar diversos escenarios donde han tenido lugar crímenes o accidentes un tanto extraños.

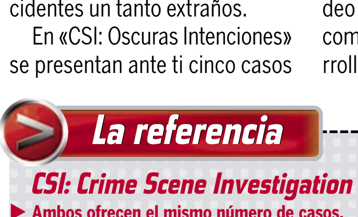
En «CSI: Oscuras Intenciones» se presentan ante ti cinco casos consecutivos en los que mediante la exploración atenta de los escenarios, la recolección de pistas y la interrogación de testigos tienes que llegar a resolver cada misterio.

NO PIERDAS DETALLE

Para presentar cada caso se ofrecen tanto secuencias de vídeo panorámicas de Las Vegas como vídeos en los que se desarrolla la trama. Es decir, igualito que en la tele. La interfaz es sencilla y permite hacerse con todo tipo de pruebas y explorar los escenarios mediante un sistema a lo «Myst», con visión de 360º y un puntero que resalta los puntos importantes. Sencillo, pero limitado, ya que hace que casi todo el juego se reduzca al método de ensayo y error.

En cuanto al apartado gráfico, es francamente bueno, teniendo como mayor atractivo la recreación del aspecto físico de los protagonistas de la serie de TV. Los diálogos, además, cuentan con las voces de los actores que doblan la serie al castellano.

En definitiva, un juego pensado para los fans de la serie ya que puede resultarte repetitivo y aburrido si lo que buscas es una aventura profunda. ■M.J.C.



La referencia



CSI: Crime Scene Investigation

- **Ambos ofrecen el mismo número de casos,** y el mismo sistema de juego.
- **«Oscuras intenciones» tiene mayor calidad** gráfica y la trama está mejor desarrollada.
- **En general, «Oscuras intenciones» es un juego mejor realizado**, aunque apenas sí aporta novedades importantes con respecto a su antecesor: «CSI: Crime Scene Investigation».

INFOMANÍA

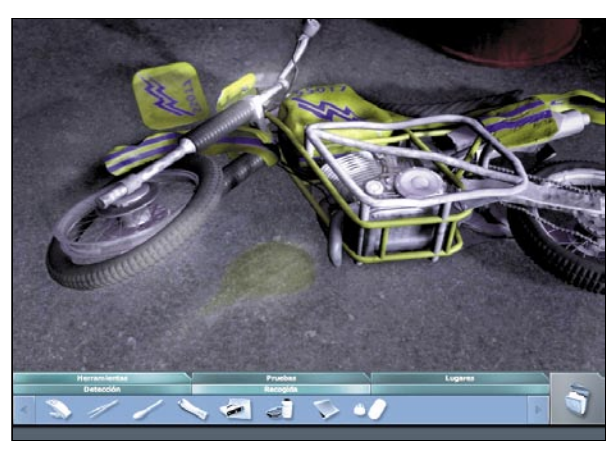
FICHA TÉCNICA 16+
- **Género:** Aventura
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Compañía:** Radical Entertainment
- **Distribuidor:** Ubi Soft **Nº de CDs:** 3
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 19,95€
- **Web:** *codegame.info/csi2/web/* Sensacional. Contiene un caso online de CSI gratis.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Casos a resolver:** 5
- **Agentes disponibles de CSI:** 8
- **Herramientas forenses:** 15

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III a 600 MHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 650 MB
- **Tarjeta 3D:** 16 MB, y que sea compatible con DirectX 9.0



▲ Los miembros del CSI lo saben, las pruebas son las que hablan, pero además, como en la serie, habrá sosprechosos y muchos testigos.



▲ A lo largo de los distintos escenarios de los cinco casos hay que mover el cursor en busca de pruebas y pistas que ayuden a encontrar al culpable.



▲ El juego alterna pantallas estáticas con vídeos que aparecen a medida que vas resolviendo los distintos casos. Muy televisivo, vaya.

Nuestra Opinión



LO QUE NOS GUSTA
- La ambientación es fiel. Los protagonistas están bien recreados y el doblaje es de la serie.
- La trama de los casos es interesante.
- El precio no está mal.

LO QUE NO NOS GUSTA
- El sistema de juego es lento y repetitivo.
- Sólo tiene cinco casos y se acabó.
- No ofrece muchas novedades con respecto al juego original.

MODO INDIVIDUAL

70

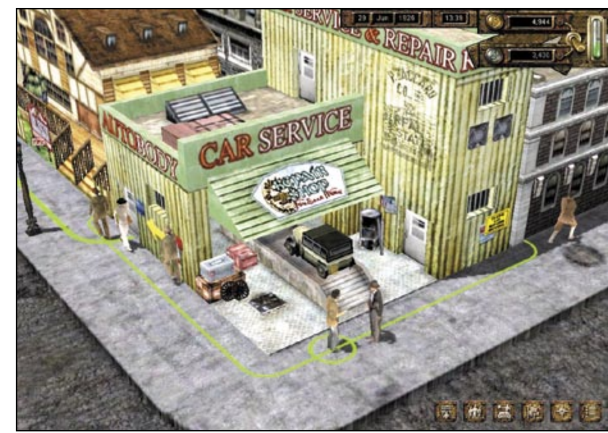
ATRACTIVO AUNQUE POCO VARIADO.* *Es un juego ideal para los adictos a la serie de televisión, aunque probablemente les resultará un poco corto y repetitivo a los amantes de los grandes clásicos del mundo de la aventura.





Crimen desorganizado

The Boss La Cosa Nostra



▲ Recaudar impuestos es una de las tareas básicas del juego. Para ello tus hombres harán la ronda y se ocuparán de los que no quieren colaborar.



▲ Los negocios son tu fuente de riqueza. Si son legales no hay problema pero si no hay que tener un buen contable para blanquear el dinero.



▲ ¿Pero qué tenemos aquí? ¡¡Un honrado policía que no se deja sobornar!! Quizá tras una "amigable charla" en el callejón cambie de opinión.

¿Otro juego de mafias? Tiros a diestro y siniestro, persecuciones... Vamos, más acción... ¿Qué no es así? Pues habrá que indagar pero coge la tommy que nunca se sabe.

El punto de partida en «The Boss» no puede ser más tópico. El siciliano Nick Palermo acaba de llegar a América en busca de una oportunidad y, casi sin querer, se verá dentro del hampa ascendiendo de un modo imparable en "la familia". Sin embargo, la forma de trasladar esta historia al PC, mezclando estrategia y rol, es de lo más atrevida.

En el juego gestionas los negocios de la familia, decides la calidad de sus servicios y costeas su mantenimiento. Para que todo marche a la perfección, debes tener un control directo sobre tus soplones, recaudadores, matones, y otros secuaces.

Ellos se encargan de mantener el negocio a flote haciendo uso de todas sus habilidades. Además, a medida que ganen experiencia se especializan y mejoran, siendo cada vez más eficaces en su cometido. Son personajes importantes en el juego y su ayuda te hará falta, porque en el barrio hay otras bandas a las que tendrás que derrotar para que se enteren de quién es en realidad el auténtico jefe.

DEMASIADO LIGERO

Aunque el planteamiento de «The Boss» es bueno su puesta en práctica no lo es tanto. Sin entusiasmar por sus gráficos o por su sonido, el problema principal es su falta de profundidad. Las opciones de gestión son muy superficiales y no se puede influir demasiado en la evolución de tus chicos. Aun así ofrece una larga campaña y opciones multijugador con las que disputarse el barrio. Sin duda, lo mejor. ■J.M.H.



La referencia

Mafia

- **La referencia ofrece acción y aventura** mientras que en «The Boss» encontrarás una mezcla de estrategia y rol.
- **A pesar de sus dos años de antigüedad,** «Mafia» ofrece unos gráficos y sonidos superiores y está mejor ambientado.
- **Ambos comparten la misma ambientación,** pero la historia de «Mafia» tiene personajes mejor perfilados y engancha mucho más.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 16+

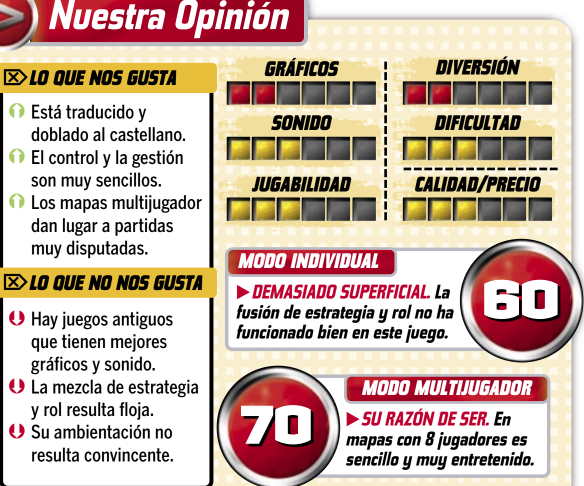
- **Género:** Estrategia / Rol
- **Idioma:** Castellano (Textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Heksplex/HanbitSoft
- **Distribuidor:** Friendware **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 29,95 €
- **Web:** **www.heksplex.com/boss.htm** está sin completar. Mejor visita **www.friendware.es**

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Modos de juego:** 6 campañas
- **Número de unidades:** 9
- **Número de negocios:** 4
- **Multijugador:** Sí
- **Número de jug.:** De 2 a 8
- **Opciones de conexión:** Red local e Internet

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 500 MHz
- **RAM:** 128 MB
- **Espacio en disco:** 600 MB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB compatible Directx 8.1
- **Módem:** 56 Kbps



Nuestra Opinión

LO QUE NOS GUSTA

- Está traducido y doblado al castellano.
- El control y la gestión son muy sencillos.
- Los mapas multijugador dan lugar a partidas muy disputadas.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Hay juegos antiguos que tienen mejores gráficos y sonido.
- La mezcla de estrategia y rol resulta floja.
- Su ambientación no resulta convincente.

GRÁFICOS · DIVERSIÓN · SONIDO · DIFICULTAD · JUGABILIDAD · CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL 60

▶ *DEMASIADO SUPERFICIAL. La fusión de estrategia y rol no ha funcionado bien en este juego.*

MODO MULTIJUGADOR 70

▶ *SU RAZÓN DE SER. En mapas con 8 jugadores es sencillo y muy entretenido.*

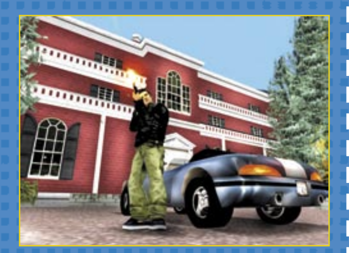
¡¡Al mejor precio!!

La sección en la que analizamos los juegos reeditados en línea económica, así como las ediciones especiales. Si te quedaste con las ganas de un juegazo... ¡ya no tienes excusa para perdértelo!





BATTLEFIED 1942 THE W.W. II ANTOLOGY
Edición especial de toda la serie
Durante el mes de septiembre Electronic Arts lanzará una edición especial de «Battlefield 1942», con todas sus expansiones, a 47,95 €.



GRAND THEFT AUTO 3
Acción en los bajos fondos
Al establecerse en España Take 2 ha lanzado una línea de relanzamientos que cuenta con grandes títulos para PC. Uno de los más destacados es «GTA 3» que aparece con un nuevo precio de 19,99 €.



PATRICIAN III
Haz las Américas
La reedición de este juego de estrategia histórica aparece en la serie Premium de FX Interactive con un precio de 9,95€. Incluye un software actualizado, con su nuevo servidor para partidas multijugador online.



SERIOUS SAM: THE 2ND ENCOUNTER
Frenético
En esta reedición de Take 2 regresa uno de los más emblemáticos juegos de acción pura. Sencillo, adictivo y sin otro fin que el de ofrecer acción frenética, es una tentación para los amantes del gatillo fácil. Sale por 19,99 €.

Mafia

Puedes ser muy malo

JUEGO DEL MES Micromanía

ANTES DECÍAMOS

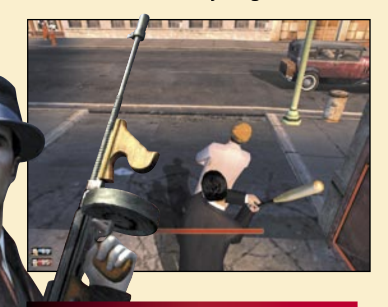
El cine negro en tu PC. Así es «Mafia»: un gran guión, personajes con entidad, diálogos mordaces y el mundo del hampa. El juego gira en torno a Tommy Angelo, un recién llegado que se ve obligado, más o menos, a dejar su taxi para entrar en el hampa. Hay acción, aventura, persecuciones y tiroteos al volante. Todo transcurre en una ciudad en los años 30 típicamente recreada, logrando una inmersión total. «Mafia» ofrece una enorme variedad de juego no sin cierto desequilibrio en la dificultad, a veces tirada, a veces durísima. Sus requisitos técnicos son exigentes pero en conjunto es una joya.



«Mafia» es un juego excelente en muchos apartados, como en su ambientación o en su acertada combinación de géneros, sin olvidar sus muchos guiños al cine negro. Pero si hay algo por lo que es único es por su guión que, a modo de narración, nos va metiendo de lleno en la historia. Todos sus valores siguen hoy intactos. Además, su diseño artístico no ha perdido valor, sólo su tecnología y, en consecuencia, su grado de detalle gráfico se queda un poco atrás. A pesar de todo no encontrarás un juego de acción con el que te sientas tan dentro del hampa.



▲ Mafia es un juego adulto en muchos aspectos. Hay violencia pero como en el cine negro no de un modo desmedido y sangriento sino más bien convincente y cruel.

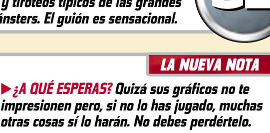




INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 18+
- **Género:** Acción
- **PVP Rec.:** 19,95 €
- **Comentado:** MM 93 (Octubre 2002)
- **Idioma:** Castell. (textos y manual)
- **Estudio/Compañía:** Illusion Softworks/Take 2
- **Distrib.:** Take 2 **Nº de CDs:** 3
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Web:** www.mafia-game.com

LA ANTIGUA NOTA 92
▶ **ESPLÉNDIDO.** Repleto de acción con persecuciones y tiroteos típicos de las grandes películas de gánsters. El guión es sensacional.



LA NUEVA NOTA 90
▶ **¿A QUÉ ESPERAS?** Quizá sus gráficos no te impresionen pero, si no lo has jugado, muchas otras cosas sí lo harán. No debes perdértelo.



▲ Los personajes son de lo mejor en «Mafia». Todos ellos son estereotipos del cine negro y hacen que te creas la historia.



▲ Muchas misiones transcurren al volante. El interfaz y el sistema de control son siempre acertados, pero la dificultad puede dispararse.

Age of Empires Gold

Un clásico irrepetible

ANTES DECÍAMOS

«Age of Empires» pone a prueba tu capacidad de asombro. Fusiona elementos de varios de los mejores clásicos de la estrategia sabiamente para dar con el reto de crear un imperio, abarcando la Edad de Piedra, la de las Herramientas, el Bronce y el Hierro. El esqueleto de todo ello es un árbol tecnológico con incontables ramificaciones y doce civilizaciones con diferencias militares, económicas y tecnológicas. Es muy amplio pero no muy exigente con el jugador y sí muy generoso en cuanto a diversión. Una obra maestra.

AHORA DECIMOS

Aquello que decíamos, seis años después sigue teniendo plena vigencia. «Age of Empires» es uno de los mejores juegos de estrategia de todos los tiempos y, junto a otros clásicos como «Civilization», ha sido una pieza clave para la evolución del género. No merece la pena hacer comparaciones con juegos de la actualidad, obviamente está superado, sin embargo, «Age of Empires» sigue siendo un juego extraordinario, más que capaz de divertir. Ineludible si la estrategia es lo tuyo. Además incluye la expansión «El Auge de Roma».



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 3+

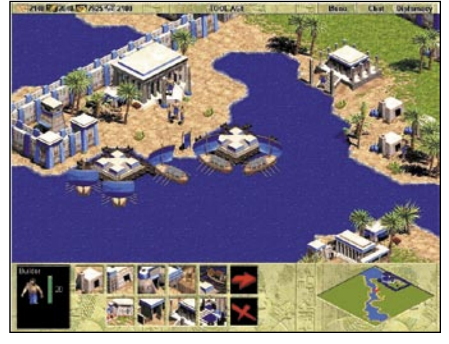
- **Género:** Estrategia
- **PVP Rec.:** 9,95 €
- **Comentado:** MM 37 (Febrero 1998)
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Compañía:** Ensemble Studios/Microsoft
- **Distrib.:** Ubisoft **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Web:** www.microsoft.com/games/

LA ANTIGUA NOTA 91

▶ OBRA MAESTRA. Un clásico de la estrategia, apasionante, con un diseño muy sólido y tan amplio que es casi eterno.

LA NUEVA NOTA 91

▶ IMPRESCINDIBLE. Es una magnífica oportunidad para hacerse con un clásico inmortal, que te seguirá divirtiendo.



▲ Esta reedición "Gold" cuenta con 16 civilizaciones, con Egipto, Roma, Grecia y Babilonia entre ellas.



▲ Fue uno de los pioneros capaz de mezclar con acierto estrategia en tiempo real y creación de imperios.

Imperivm II

La Conquista de Hispania

¿Te rindes a Roma?



▲ Su mecánica de estrategia en tiempo real, unida a la importancia de las rutas de abastecimiento hacen que jugar a «Imperivm II» en multijugador sea un sugerente desafío.

ANTES DECÍAMOS

¿Sabes quién fue Viriato? ¿Y lo de Numancia?... Bueno, si no da igual, pero ahora haz el favor coger el casco y la lanza que vienen los romanos. Al igual que el primer juego «Imperivm II» es un título de estrategia histórica con algunos detalles originales. En «Imperivm II» todos los recursos están disponibles desde el principio. No hay que crearlos de la nada, sino dar con ellos y controlarlos. Gran parte de su atractivo reside en que hay que ocuparse de las rutas de abastecimiento ya sea con romanos, íberos, galos o cartagineses. Y, aunque sus gráficos no sorprenden, es un juego sencillo y muy completo.

AHORA DECIMOS

Sí, bueno, es otra de romanos, pero si divierten ¿qué mas da..? Sólo han pasado ocho meses desde que apareció «Imperivm II» y ya tenemos aquí su reedición. Así pues, en tan poco tiempo su valor no se ha visto depreciado si no más bien al contrario. La tecnología no ha estado nunca entre las pretensiones de esta serie, que tiene unos gráficos bien elaborados pero muy modestos e incluso anticuados. A cambio no tiene unos requisitos técnicos elevados y sigue siendo una atractiva propuesta para los aficionados a la estrategia histórica.





▲ Además de los principales bandos, participan otras tribus independientes.



▲ Con los héroes el juego introduce claves de los juegos de rol y un poco de historia.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+

- **Género:** Estrategia
- **PVP Rec.:** 9,95 €
- **Comentado:** MM 108 (Enero 2004)
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Compañía:** Haemimont/ FX Interactive
- **Distrib.:** FX Int. **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Web:** www.fxplanet.com



LA ANTIGUA NOTA 85

▶ SENCILLO Y ADICTIVO... y hasta épico en su recreación de la historia, pero un tanto falto de novedades y de espectacularidad.

LA NUEVA NOTA 84

▶ UNA OPORTUNIDAD. Hay juegos más impactantes pero si te atrae su contexto histórico y con un precio así, ¿dónde esta el riesgo?

Series clásicas

ATARI – ESPECIALES/BEST OF ATARI	
Alone in the Dark	9,99€
Atari 80 Juegos Clásicos PC	24,99€
Civilization III	19,99€
Civilization III + Conquests	54,95€
Civilization III + Play the World	29,95€
Desperados	9,99€
Enter the Matrix	29,99€
Line of Sight: Vietnam	19,99€
Neverwinter Nights	19,99€
Taz Wanted	9,99€

ELECTRONIC ARTS – CLASSIC	
James Bond 007 Nightfire	19,95€
Madden NFL 2003	19,95€
Medal of Honor Allied Assault	19,95€
NBA Live! 2004	19,95€
NHL 2003	19,95€
Sid Meier's Sim Golf	19,95€
Sim City 4	19,95€
Tiger Woods PGA Tour 2003	19,95€

ELECTRONIC ARTS – DELUXE EDITION	
Battlefield 1942 Deluxe Edition	9,95€
C&C Generals Deluxe Edition	49,95€
Los Sims Megaluxe	44,95€
Los Sims Gigaluxe	49,95€
Medal of Honor Allied Assault Deluxe	49,95€

FRIENDWARE SERIE ORO/PRECIO ESPECIAL	
Anno 1602	9,95€
Blade. The Edge of Darkness	9,95€
Comanche 4	9,95€
Cycling Manager 2	9,95€
Deer Hunt 3D	19,95€
Delta Force	9,95€
Delta Force 2	9,95€
Delta Force Land Warrior	9,95€
Delta Force Task Force Dagger	18,00€
Devastation	9,95€
Duke Nukem Manhattan Project	9,95€
F-22 Lightning 3	9,95€
New World Order	9,95€
Postal 2	9,95€
Primitive Wars	19,95€
Pure Pinball	9,95€
Ring 2: El Crepúsculo de los Dioses	9,95€
Roller Coaster World	9,95€
Roller Coaster World 2	19,95€
Syberia	9,95€
Trainz	19,95€

FX INTERACTIVE – FX PREMIUM	
Hollywood Monster	9,95€
Imperivm Edición Oro	9,95€
Real War	9,95€
Runaway	9,95€
Sega Rally Championship	9.95€
The Longest Journey	9,95€
Torrente: El Juego	9.95€
Tzar Edición Oro	9,95€

NOBILIS IBÉRICA – NUEVO PRECIO	
Chaser	29,90€
Europa 1400	29,90€
Silent Storm	29,90€
Spellforce: The Order of Dawn	34,90€

PLANETA DE AGOSTINI – XPLOSIVE	
Civilization: Call to Power	9,95€
House of the Dead 2	6,95€
Sega GT	5,95€
The House of Dead	5,95€
Virtua Fighter 2	5,95€
Virtua Tennis	9,95€

PLANETA DE AGOSTINI – RED COLLECTION	
Command & Conquer Renegade	9,95€
Need for Speed Porsche 2000	9,95€
SimCity 3000 World Edition	9,95€
Tiger Woods PGA Tour 2001	9,95€

PROEIN – ESPECIALES	
Commandos Edición Histórica	29,95€

PROEIN – XTREME/PRECIO ESPECIAL	
Commandos Más Allá del Deber	11,99€
Conflict Desert Storm	17,95€
Cossacks Gold Edition	12,95€
Quake III: Arena	17,95€
Return to Castle Wolfenstein Gold	17,95€

PROEIN – XTREME/PRECIO ESPECIAL	
Soldier of Fortune 2	17,95€
Tomb Raider. Lara Croft. El Ángel de la Oscuridad	19,95€
Tony Hawk's Pro Skater 3	17,95€

Series clásicas

PROEIN – SERIE ORO	
Praetorians	19,95€
PUNTO SOFT – DREAMLINE	
Echelon Wind Warriors	19,95€
Enigma. Rising Tide	19,95€
Strategic Command	19,95€
PUNTO SOFT – HI SCORE	
Close Combat V	12€
Myst	12€
Prince of Persia 3D	12€
Rayman Gold	12€
TAKE 2 – REEDICIÓN	
Grand Theft Auto 3	19,99€
Mafia	19,99€
Serious Sam: The Second Encounter	19,99€
Stronghold	19,99€
Stronghold Crusader	19,99€
Tropico 2: Pirate Cove	19,99€
Vietcong	19,99€
UBI SOFT – CODEGAME	
Age of Empires Gold	9,95€
Battle Realms	19,95€
Chessmaster 9000	9,95€
Combat Flight Simulator 98	9,95€
Conflict Zone	5,95€
Conquest: Frontier Wars	5,95€
Destroyer Command	9,95€
Dungeon Siege	9,95€
Fighting Steel	5,95€
Flight Simulator 98	9,95€
Ghost Recon + D. Siege + Island Thunder	9,95€
Grandia 2	5,95€
IL-2 Sturmovik	9,95€
Largo Winch	5,95€
Mechwarrior 4 Vengeance	9,95€
Motocross Madness 2	9,95€
Piratas del Caribe	19,95€
Rainbow Six + Eagle Watch + Black Thorn	9,95€
Rayman	5,95€
Silent Hunter II	9,95€
UBI SOFT – PRECIO ESPECIAL	
Splinter Cell	29,95€
VIRGIN PLAY – WHITE LABEL	
Baldur's Gate	11,95€
Ford Racing 2	19,95€
Iron Storm	19,95€
Mafia	29,95€
Max Payne	17,95€
Postmortem	11,95€
Salammbo	29,95€
VIRGIN PLAY EDICIÓN ESPECIAL/COLECCIÓN	
All Sports Pack	14,95€
Carmageddon II. Carpocalypse Now	7,95€
Carmageddon TDR 2000	7,95€
Eurofighter Typhoon	7,95€
Expendable	7,95€
Fallout Compilation	17,95€
Icewind Dale + Heart of Winter	14,95€
Icewind Dale Compilation	59,95€
Lotus Challenge	7,95€
Mobile Forces	7,95€
Offroad	7,95€
RPG Collection (Baldur's Gate II, Icewind Dale, Invictus)	29,95€
Syberia + Amerzone	19,95€
Tripack Adventure	14,95€
VIVENDI – BEST SELLER	
Aliens vs Predator 2	14,95€
Diablo II	14,95€
Empire Earth Especial Edition	14,95€
Half-Life	14,95€
No Ones Lives Forever 2	14,95€
Pack SWAT	12,99€
Starcraft + Broodwar	14,95€
The Thing	14,95€
WarCraft III Battlechest	49,99€
ZETA GAMES – TITANIUM	
Aquanox	9,95€
Cultures II	9,95€
Etherlords	9,95€
Hover Ace	9,95€
Industry Giant II	9,95€
King of the Road	9,95€
Mortadelo Gold	19,95€
S.W.I.N.E.	9,95€
Thandor	9,95€
Wally Trophy	9,95€
WWIII Black Gold	9,95€

Enigma Rising Tide

Batallas navales en la ficción

ANTES DECÍAMOS

¿Hundir barcos? La mar de fácil. Simuladores navales como «Silent Hunter» poseen tanto prestigio en el apartado del realismo como fama de ser engorrosos. «Enigma Rising Tide» escapa de ello y, combinando la simulación con un estilo arcade, controlar buques resulta muy sencillo. Está ambientado en un pasado alternativo que presenta una evolución de la 2ª Guerra Mundial distinta a la histórica. Ofrece un buen nivel realismo visual pero destaca sobre todo por su IA, que hace de las batallas retos apasionantes.

AHORA DECIMOS

Mientras los aficionados a la simulación esperan viejas promesas este género no va del todo a la deriva. El año pasado apareció «Enigma Rising Tide» y su reedición es como un balón de oxígeno para los sufridos fans de las batallas navales. Pero «Enigma» no es un juego sólo para ellos. Es lo bastante sencillo como para que cualquier jugador, no interesado en el máximo rigor, pueda disfrutarlo plenamente. Tiene algo de estrategia y de acción, así que si en su momento desconfiaste tal vez deberías pensártelo otra vez.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+

- **Género:** Simulación
- **PVP Rec.:** 19,95 €
- **Comentado:** MM 104 (Sept. 2003)
- **Idioma:** Castellano (textos y manual) Inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** Tesseration Games/PuntoSoft
- **Distrib.:** PuntoSoft
- **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Web:** www.warfleet.net

LA ANTIGUA NOTA — 82

REALISMO FANTÁSTICO. Buenos gráficos, mejor control. Ideal si quieres jugar a algo distinto o si te gusta lo de hundir barcos.

LA NUEVA NOTA — 76

UNA DIVERTIDA RAREZA. Sigue teniendo buena pinta y la reedición, mejorada, incorpora un sistema de órdenes por voz.



▲ El juego incorpora un modo de disparo manual con el que dar caza a aviones desde la cubierta del barco.



▲ Puedes condenar a los submarinos utilizando cargas de profundidad tras esquivar sus ataque con torpedos.

Vietcong

Confía en tus muchachos

ANTES DECÍAMOS

Aquello de: "iesto es un infierno!", que decía Rambo, cobra más sentido si juegas a «Vietcong». Pero no porque no sea bueno, todo lo contrario. El juego te lleva al infierno de una guerra, la de Vietnam, reproducida con todo el horror y la paranoia que experimentaron los soldados norteamericanos. En «Vietcong» estamos al mando de un pelotón de seis soldados con habilidades diferentes que controlamos gracias a un estupendo interfaz. Compensar sus reacciones de miedo, combatir contra el enemigo y competir contra su IA es una gozada. Una mezcla irresistible de acción y táctica.

AHORA DECIMOS

Después de «Vietcong» han aparecido no pocos juegos de acción bélica, algunos inspirados también en Vietnam, pero pocos pueden competir con él en realismo. Por ahora, jugar la campaña con los seis soldados de «Vietcong» es una experiencia única. Sí, es cierto que sus gráficos han perdido algo de impacto pero la inmersión en los escenarios sigue siendo estupenda, capaz de generar inquietud, suspense y momentos de frenética acción.



▲ La campaña en «Vietcong» consta de una veintena de misiones cuyos objetivos van desde explorar la jungla en busca de enemigos hasta cooperar con los habitantes locales.



▲ El diseño de los niveles es muy bueno, con densas junglas y un clima cambiante.



▲ El uso y el aspecto de las distintas armas es, más que realista, auténtico.



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+

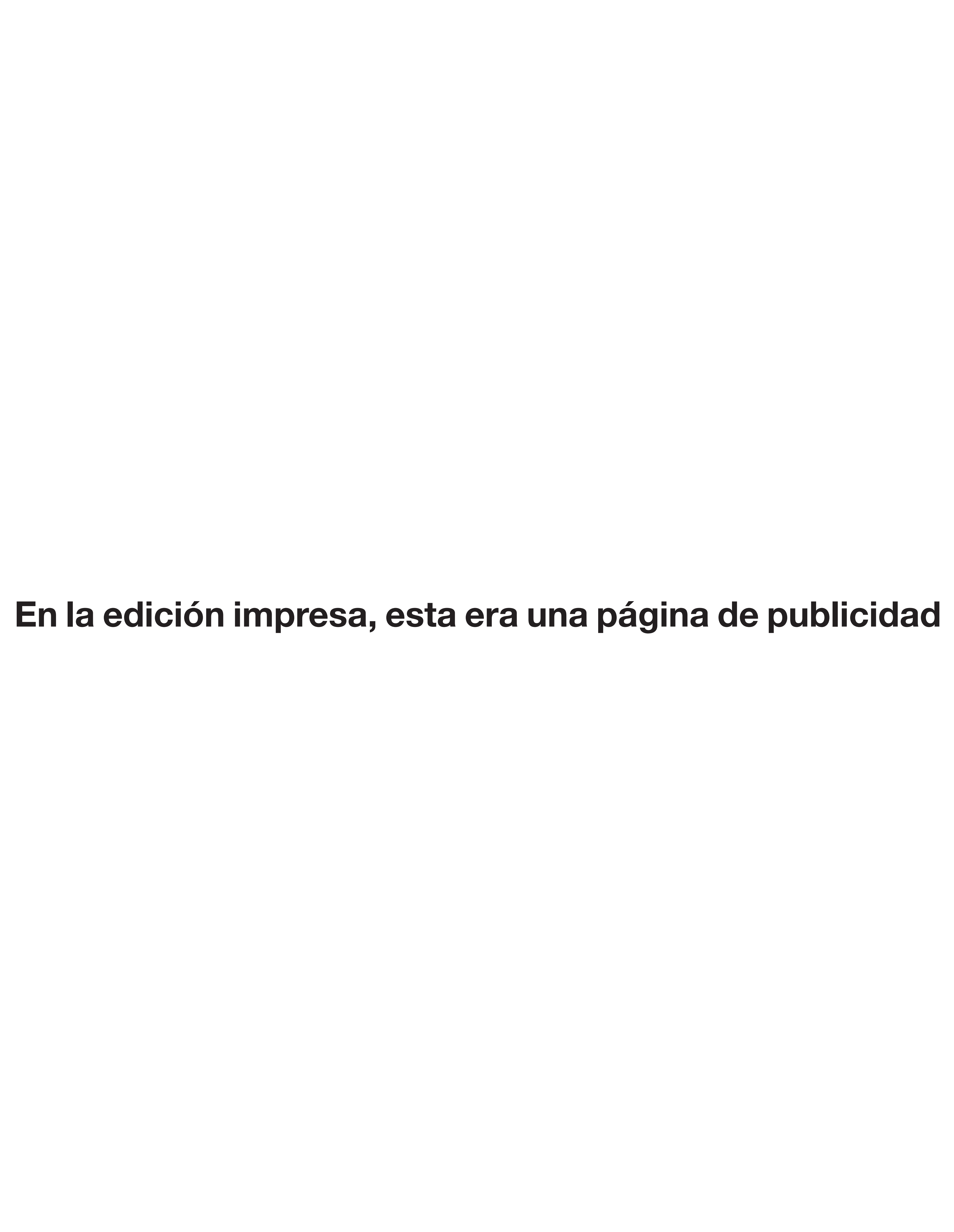
- **Género:** Acción / táctica
- **PVP Rec.:** 19,95 €
- **Comentado:** MM 89 (Junio 2002)
- **Idioma:** Castellano (voces y textos) Inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** Pterodon/Take 2
- **Distrib.s:** Take 2
- **Nº de CDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Web:** www.vietcong-game.com

LA ANTIGUA NOTA — 90

ACCIÓN TÁCTICA DE PRIMERA. Intenso, realista y adictivo. Como las muchas películas del Vietnam... que también las hay buenas.

LA NUEVA NOTA — 93

LA MEJOR OPCIÓN. No ha salido nada mejor para juego en modo individual sobre Vietnam y mucho menos a este precio.

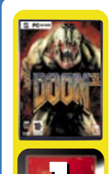

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

La Lista de Micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento en esta guía para amantes de los juegos para PC.

Los Recomendados

Nuestra nueva estrella luce como ninguna otra, se llama «Doom 3» y es absolutamente imprescindible. También seguimos dándole a «Far Cry» y a «Sacred» al tiempo que entran «Catwoman» o «Codename: Panzers».



Doom 3

1 — N

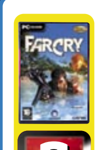
- id Software - Activision
- Proein - 54,95 €

Pues sí que llevábamos tiempo esperando a «Doom 3», pero por fin lo tenemos y ahora que aprovechamos cualquier instante para jugar. Lo que parece casi milagroso es que esta revista que tienes entre manos la hayamos podido terminar. ¡Qué vicio!

- Comentado en Micromanía 116
- Puntuación: 98







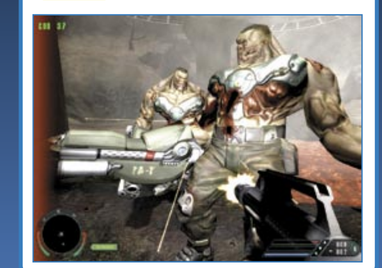
Far Cry

2 — ↓

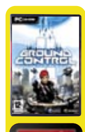
- Acción - Crytek/Ubisoft
- Ubisoft - 49,95 €

Un innovador desarrollo que se apoya en una alucinante realización técnica para ofrecer una jugabilidad de infarto. Te quedarás pegado a la pantalla sin poder dejar de jugar...

- Comentado en Micromanía 110
- Puntuación: 97







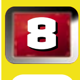
Ground Control II Operation Exodus

3 — =

- Estrategia - Massive/Sierra
- Vivendi - 44,95 €

Impresiona de tal manera que es posible que tengas que sacudir la cabeza y dejar de alucinar para decidir qué táctica llevarás a cabo.

- Comentado en Micromanía 114
- Puntuación: 96



Joint Operations Typhoon Rising

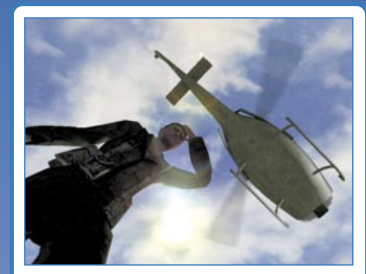
8 — ↓

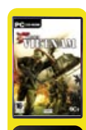
- Acción - Novalogic
- Friendware - 44,95 €

Superioridad numérica y técnica, aquí es donde destaca este brillante juego de acción bélica multijugador. Mucho de todo... y muy bueno.

- Comentado en Micromanía 110
- Puntuación: 89





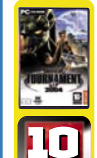
Conflict Vietnam

9 — N

- Pivotal Games - SCI
- Proein - 44,95 €

No es el no va más en tecnología y, aunque es de acción táctica, no tiene la complejidad de otros juegos del género. Eso sí, es variado y divertido como pocos.

- Comentado en Micromanía 116
- Puntuación: 84



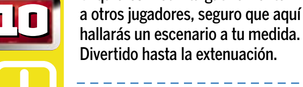
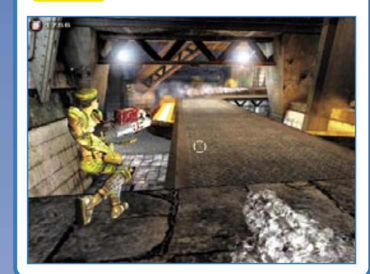
Unreal Tournament 2004

10 — ↓

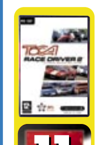
- Acción - Epic Games
- Atari - 49,95 €

Si quieres medir tu gatillo frente a otros jugadores, seguro que aquí hallarás un escenario a tu medida. Divertido hasta la extenuación.

- Comentado en Micromanía 112
- Puntuación: 94





TOCA Race Driver 2

11 — ↓

- Velocidad - Codemasters
- Proein - 49,99 €

Sencillamente, ningún otro título recrea mejor la competición. Además, posee una rica diversidad en sus opciones de juego y una realización técnica impecable.

- Comentado en Micromanía 111
- Puntuación: 90

La referencia

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (acción, estrategia, deportivo, velocidad, simulación, aventuras y rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al tipo de juego del que se esté realizando el comentario.

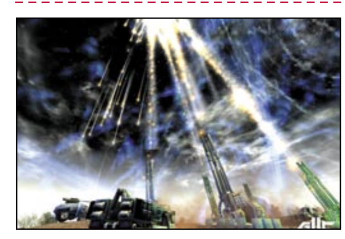
Estrategia

Ground Control II: Operation Exodus

- Massive/Sierra - Vivendi - 44,95 €

Al principio te impresionan sus gráficos, luego te recuperas y poco a poco te vas dando cuenta de que lo mejor está, precisamente, en su estrategia.

- Comentado en MM 114 - Puntuación: 96



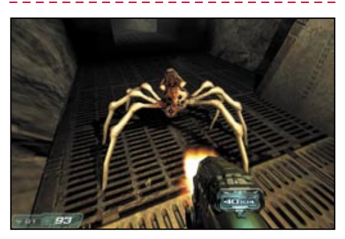
Acción

Doom 3

- Id Software/Activision - Proein - 54,95 €

Intensidad, terror, una tecnología innovadora y una ambientación impecable. No se le puede pedir más a un juego de acción. «Doom 3» lo da todo.

- Comentado en MM 116 - Puntuación: 98



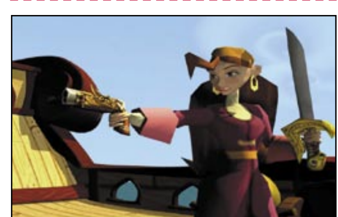
Aventura

La Fuga de Monkey Island

- LucasArts - EA - 17,95 €

Lleva aquí mucho tiempo porque es inimitable. La aventura está dando grandes títulos, pero es muy difícil superar a «Monkey».

- Comentado en MM 70 - Puntuación: 89



Los más vendidos en ... España

Título	Género	Compañía
1. Sacred: La Leyenda... (+12)	Rol	Fx Interactive
2. Harry Potter: ...Azkaban (+3)	Aventura	Electronic Arts
3 CSI: Oscuras Intenciones (+16)	Aventura	Ubisoft
4. Los Sims: Gigaluxe (+7)	Simulación/Estrategia	Electronic Arts
5. CS: Condition Zero (+16)	Acción	Vivendi Universal
6. Los Sims: Magia Potagia (+7)	Simulación/Estrategia	Electronic Arts
7. Sim City 4 Classics (+3)	Estrategia	FX Interactive
8. Los Sims: Megaluxe (+7)	Simulación/Estrategia	Electronic Arts
9. Age of Emp. Ed. Gold Codeg.(+3)	Estrategia	Microsoft
10. Los Sims: Animales... (+7)	Simulación/Estrategia	Electronic Arts

* Datos elaborados por GFK para ADESE correspondientes a Julio de 2004.

Los más vendidos en ... U.K.

Título	Género	Compañía
1. Champ. Manager 03/04 (+3)	Manager Dep.	Eidos
2. Sim City 3000 (+3)	Simulador	Electronic Arts
3. Commandos 3: Dest. Berlin (+12)	Estrategia	Eidos
4. The Sims: Triple Deluxe (+7)	Sim./Estrategia	Electronic Arts
5. Doom Collector's Edition (+16)	Acción	Activision
6. Theme Hospital (+3)	Estrategia	Electronic Arts
7. SW: Caballeros de la A.R. (+12)	Rol	Activision
8. Theme Park World (+3)	Estrategia	Electronic Arts
9. C&C: Red Alert (+12)	Estrategia	EA Classics
10. Black & White (+12)	Rol	Electronic Arts

* Datos elaborados por Game/Guide/Complete EPOS Solutions correspondientes a Agosto de 2004.



Los más vendidos en ... U.S.A.

Título	Género	Compañía
1. Rise of Nations (+12)	Estrategia	Microsoft
2. The Sims Deluxe (+7)	Sim./Estrategia	Electronic Arts
3. Flight Simulator 2004 (+3)	Simulación	Microsoft
4. Zoo Tycoon: Complete Ed.(+7)	Estrategia	Microsoft
5. Age of Mythology (+12)	Estrategia	Electronic Arts
6. Battlefield Vietnam (+16)	Acción	Electronic Arts
7. Far Cry (+16)	Acción	Ubisoft
8. The Sims Mega Deluxe (+7)	Sim./Estrategia	Electronic Arts
9. City of Heroes	Rol	NCSoft
10. Halo: Combat Evolved (+16)	Acción	Microsoft

* Datos elaborados por NPD correspondientes a Agostode 2004.

Codename: Panzers

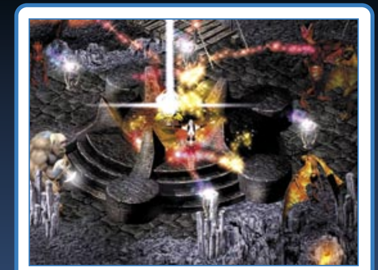
4 N

- Estrategia - Stormregion/CDV
- Zeta Games - 39,95 €

La 2ª Guerra Mundial enmarca un título realista como pocos en su género y con un entorno gráfico portentoso. Sin ninguna duda, es de lo mejor en estrategia táctica.

- Comentado en Micromanía 116
- Puntuación: 94





Sacred: La Leyenda del Arma Sagrada



5

- Rol/Acción - Ascaron
- FX Interactive - 19,95 €

El rol más clásico sigue siendo de lo más divertido, sólo con tu héroe, una campaña casi interminable y cientos de armas y hechizos.

- Comentado en Micromanía 115
- Puntuación: 92

Catwoman

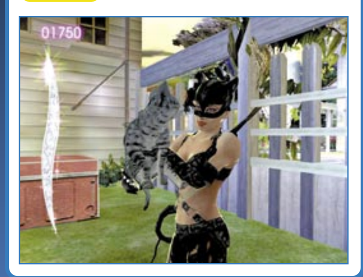


6 N

- EA Games
- Electronic Arts - 49,95 €

Felina, atractiva y muy sensual. Podría ser la chica de tus sueños, pero es mucho más que eso en este sensacional juego de acción, con el que se te pasarán las horas volando.

- Comentado en Micromanía 116
- Puntuación: 80





Splinter Cell Pandora Tomorrow



7



- Acción - Ubisoft Montreal
- Ubisoft - 49,95 €

Más ágil y audaz, y mejor equipado que nunca, Sam Fisher regresa para ofrecernos la tensión hecha juego. Nunca el silencio fue tan divertido.

- Comentado en Micromanía 111
- Puntuación: 90

Pro Evolution Soccer 3



12



- Deportivo - KCET/Konami
- Konami - 34,95 €

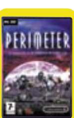
Es tan real y tan completo que si lo pruebas, es bastante probable que los partidos retransmitidos por la tele dejen de interesarte...

- Comentado en Micromanía 107
- Puntuación: 92





Perimeter



13



- Estrategia - Codemasters
- Proein - 49,95 €

No es especialmente habitual que un juego de estrategia nos ofrezca un planteamiento tan arriesgado y original como el de este título y que, además, acierte de lleno

- Comentado en Micromanía 113
- Puntuación: 87

Deus Ex Invisible War



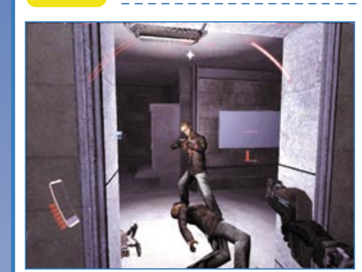
14



- Aventura/Rol - Ion Storm/Eidos
- Proein - 44,95 €

La libertad de acción recupera en este juego su verdadero significado. Una aventura no lineal, aderezada con ciertos toques de rol. Magistral.

- Comentado en Micromanía 110
- Puntuación: 89





SW Caballeros de la Antigua República



15



- Rol - Bioware/LucasArts Activision - Proein - 49,95 €

Puro rol, puro Star Wars. En ningún juego como en éste te sentirás tan dentro del famoso universo. Junto a «Sacred», lo mejor de su género.

- Comentado en Micromanía 108
- Puntuación: 94

Rol

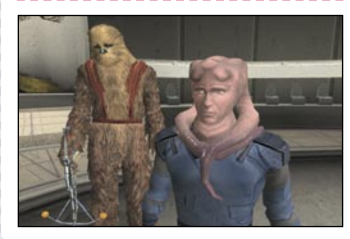


Caballeros de la Antigua República

- Bioware/LucasArts/Activ. - Proein - 49,95 €

Resulta paradójico calificar este juego de realista cuando se trata de ciencia ficción pura, pero si juegas con él nos entenderás, seguro.

- Comentado en MM 108 - Puntuación: 94



Velocidad

TOCA Race Driver 2

- Codemasters - Proein - 49,99 €

La verdad es que el género de la velocidad no es muy prolífico en PC, pero aunque hubiera mil más, «TOCA Race Driver 2» nos seguiría encantando.

- Comentado en MM 112 - Puntuación: 90



Simulación

IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles

- Maddox/1C/Ubisoft - Friendware - 44,95 €

Sólo hay una forma de sentirte más dentro del combate aéreo y es subiéndote a un caza. Nosotros no tenemos el privilegio..., ¿y tú?

- Comentado en MM 100 - Puntuación: 94



Deportivos

Pro Evolution Soccer 3

- Konami - Konami - 34,95 €

Los goles siempre saben a gloria, pero si se lo has marcado a un amigo y rival, después de retarte en «Pro Evo Soccer 3», saben mucho mejor.

- Comentado en MM 107 - Puntuación: 92



Selección del lector

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que realmente nos importa, la de todos vosotros.

Estrategia

La estrategia está en un estupendo momento. Los recientes «Ground Control II» y «Perimeter» ocupan los primeros puestos y también irrumpe en vuestra lista «Soldiers...»



1 (=) **Ground Control II Operation Exodus**
36% de las votaciones
MM 114 · Puntuación: 96
Massive Entertainment/Sierra
Vivendi



2 (=) **Perimeter**
26% de las votaciones
MM 113 · Puntuación: 88
1C/KD-Lab/Codemasters
Proein



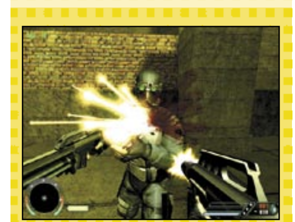
3 (=) **Empires: Los Albores de la Era Moderna**
18% de las votaciones
MM 106 · Puntuación: 96
Stainless Steel/Activision
Proein

4 (N) **Soldiers Heroes of World War II**
12% de las votaciones
MM 115 · Puntuación: 80
1C Company/Best Way
Codemasters

5 (↓) **Rise of Nations**
8% de las votaciones
MM 102 · Puntuación: 94
Big Huge Games/Microsoft
Microsoft

Acción

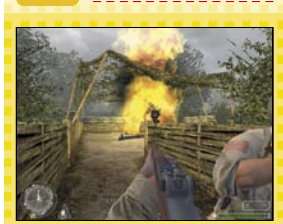
Vuestro favorito continúa siendo «Far Cry», de eso no hay duda, aunque es casi seguro que el mes que viene habrá algunos cambios, en cuanto juguéis con «Doom 3»...



1 (=) **Far Cry**
32% de las votaciones
MM 110 · Puntuación: 97
Crytek
Ubisoft



2 (N) **Joint Operations Typhoon Rising**
29% de las votaciones
MM 115 · Puntuación: 87
Novalogic
Friendware



3 (N) **Call of Duty**
20% de las votaciones
MM 106 · Puntuación 95
Infinity Ward/Activision
Proein

4 (=) **Splinter Cell Pandora Tomorrow**
12% de las votaciones
MM 111 · Puntuación: 90
Ubisoft Montreal
Ubisoft

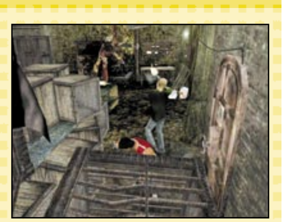
5 (=) **Unreal Tournament 2004**
7% de las votaciones
MM 112 · Puntuación: 94
Epic Games
Atari

Aventura

La aventura más reciente es «Obscure» y se ha colocado directamente en el segundo puesto, pero sin desbancar a la estupenda «Syberia II». El resto, sin novedad...



1 (=) **Syberia II**
36% de las votaciones
MM 111 · Puntuación: 90
Microïds
Virgin Play



2 (N) **Obscure**
28% de las votaciones
MM 115 · Puntuación: 85
Hydravision/Microïds
Virgin Play



3 (↓) **Broken Sword El Sueño del Dragón**
24% de las votaciones
MM 107 · Puntuación: 90
Revolution/THQ
Proein

4 (=) **Midnight Nowhere**
8% de las votaciones
MM 110 · Puntuación: 88
Saturn+
Virgin Play

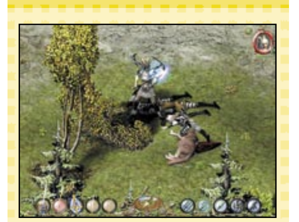
5 (↓) **Deus EX 2. Invisible War**
4% de las votaciones
MM 110 · Puntuación: 89
Ion Storm/Eidos
Proein

Rol

«Caballeros...» lucha por mantener el primer lugar en vuestras preferencias, pero «Sacred» aterriza pisando muy fuerte, con la magia y los hechizos más frescos de su género.



1 (=) **SW: Caballeros de la Antigua República**
32% de las votaciones
MM 108 · Puntuación: 94
Bioware/LucasArts/Activision
Proein



2 (N) **Sacred. La Leyenda del Arma Sagrada**
31% de las votaciones
MM 115 · Puntuación: 92
Ascaron
FX Interactive



3 (↓) **Neverwinter Nights**
23% de las votaciones
MM 91 · Puntuación: 92
Bioware/Interplay
Atari

4 (=) **El Templo del Mal Elemental**
8% de las votaciones
MM 107 · Puntuación: 90
Troika Games/Atari
Atari

5 (↓) **SpellForce The Order of Dawn**
6% de las votaciones
MM 108 · Puntuación: 90
Phenomic/Jowood
Nobilis Ibérica

Velocidad

Este mes no hay ninguna entrada en este género y la supremacía de «Need for Speed Underground» deja bien patente que lo que os gusta es correr en coches bien "tuneados".



1 (↑) **Need For Speed Underground**
29% de las votaciones
MM 104 · Puntuación: 80
Black Box/EA Games
Electronic Arts



2 (↓) **TOCA Race Driver 2**
27% de las votaciones
MM 111 · Puntuación: 90
Codemasters
Proein



3 (=) **TrackManía**
24% de las votaciones
MM 114 · Puntuación: 80
Nadeo/Brigades
PuntoSoft

4 (N) **Grand Prix 4**
11% de las votaciones
MM 87 · Puntuación: 90
Microprose/Atari
Atari

5 (=) **MotoGP 2**
9% de las votaciones
MM 102 · Puntuación: 93
Climax/THQ
Proein



El espontáneo

"Estuve jugando media vida a «Half Life» y espero que la otra media no se me agote esperando por «Half Life 2»"



Luis (Gijón)

» ¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto, tu nombre y tu frase a lacomunidad@micromania.es

Simulación

La simulación de vuelo en combate ha dejado paso a la navegación aérea comercial, que se alza en el primer puesto. Y la única novedad del mes es «Singles».



1 X-Plane Flight Simulator V. 7
27% de las votaciones
MM 112 · Puntuación: 78
Laminar Research
Friendware





2 Lock On: Air Combat Simulations
24% de las votaciones

MM 108 · Puntuación: 90
Eagle Dynamics
Ubisoft





3 IL-2 Sturmovik Forgotten Battles
22% de las votaciones

MM 100 · Puntuación: 94
1C Maddox Games/Ubisoft
Friendware



4 Singles: ¿en tu casa o en la mía?
18% de las votaciones

MM 115 · Puntuación: 76
Deep Silver/Ubisoft
Ubisoft



5 Flight Simulator 2004
9% de las votaciones


MM 103 · Puntuación: 85
Microsoft
Microsoft

Deportivos

La resaca de la pasada Eurocopa ha permitido a «Pro Evolution Soccer 3» volver por sus fueros al lugar de honor en esta lista, relegando a «Euro 2004» al cuarto puesto.





1 Pro Evolution Soccer 3
35% de las votaciones

MM 107 · Puntuación: 92
KCET/Konami
Konami

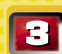




2 Total Club Manager 2004
30% de las votaciones

MM 107 · Puntuación: 93
EA Sports
Electronic Arts





3 FIFA 2004
19% de las votaciones


MM 106 · Puntuación: 90
EA Sports
Electronic Arts



4 UEFA Euro 2004
12% de las votaciones

MM 113 · Puntuación: 84
EA Sports
Electronic Arts



5 Championship Manager 4
4% de las votaciones

MM 100 · Puntuación: 80
Sigames
Proein

Clásicos de todos los tiempos

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

Estrategia



	1 Civilization III	2 Commandos	3 Age of Empires
	49% de las votaciones	36% de las votaciones	15% de las votaciones
	Comentado en MM 87	Comentado en MM 42	Comentado en MM 37
	Puntuación: 90	Puntuación: 92	Puntuación: 90
	Firaxis	Pyro Studios	Blizzard

Acción



	1 Half-Life	2 Max Payne	3 RTC Wolfenstein
	42% de las votaciones	35% de las votaciones	23% de las votaciones
	Comentado en MM 61	Comentado en MM 80	Comentado en MM 84
	Puntuación: 91	Puntuación: 86	Puntuación: 97
	Valve Software	Remedy Entertainment	Gray Matter/Id

Aventura



	1 Monkey Island 4	2 Gabriel Knight III	3 Leisure Larry VII
	45% de las votaciones	34% de las votaciones	21% de las votaciones
	Comentado en MM 70	Comentado en MM 60	Comentado en MM 27
	Puntuación: 89	Puntuación: 86	Puntuación: 80
	Sierra	Sierra	Sierra

Rol



	1 Baldur's Gate II	2 Diablo II	3 Ultima VII
	42% de las votaciones	39% de las votaciones	19% de las votaciones
	Comentado en MM 50	Comentado en MM 67	Comentado en MM 63
	Puntuación: 91	Puntuación: 85	Puntuación: 97
	Bioware	Blizzard	Origin

Velocidad

	1 Grand Prix 4	2 Colin McRae R. 2	3 Need For Speed
	46% de las votaciones	42% de las votaciones	12% de las votaciones
	Comentado en MM 87	Comentado en MM 66	Comentado en MM 107
	Puntuación: 90	Puntuación: 94	Puntuación: 88
	Microprose	Codemasters	EA Games

Simulación



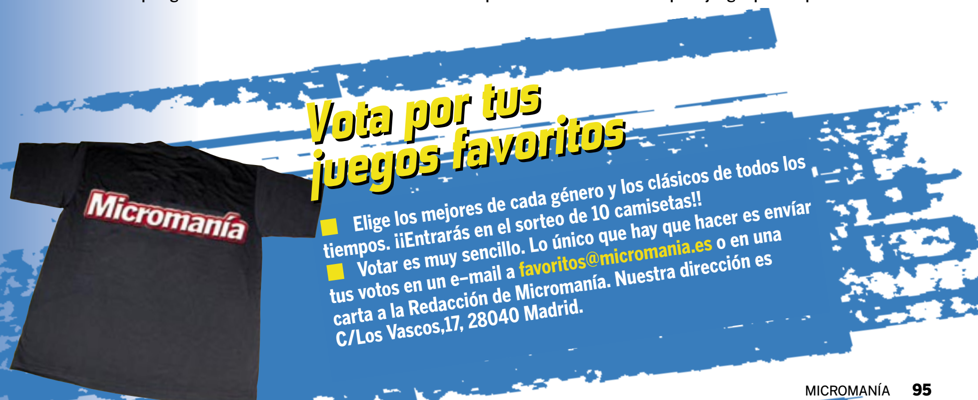
	1 IL-2 Sturmovik	2 Silent Hunter II	3 Combat F.S. 2
	45% de las votaciones	34% de las votaciones	21% de las votaciones
	Comentado en MM 83	Comentado en MM 84	Comentado en MM 70
	Puntuación: 90	Puntuación: 92	Puntuación: 90
	1C/Maddox Games	SSI	Microsoft

Deportivos



	1 Virtua Tennis	2 NBA Live 2001	3 PC Fútbol 2001
	59% de las votaciones	25% de las votaciones	16% de las votaciones
	Comentado en MM 88	Comentado en MM 75	Comentado en MM 66
	Puntuación: 92	Puntuación: 89	Puntuación: 86
	Sega	EA Sports	Dinamic

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.



Vota por tus juegos favoritos

Elige los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos. ¡¡Entrarás en el sorteo de 10 camisetas!!
Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es envíar tus votos en un e-mail a favoritos@micromania.es o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es C/Los Vascos,17, 28040 Madrid.



Acaba con el demonio de Ancaria
Sacred
La Leyenda del Arma Sagrada

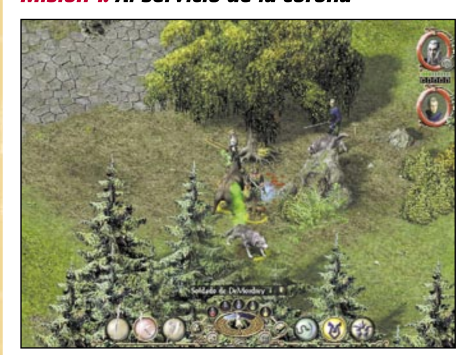
Algo extraño sucede en Ancaria que hasta los ogros y los goblins huyen aterrorizados... ¿Qué terrorífico poder es capaz de amedrentar a estas criaturas? Ah, no, no te quedes ahí sentado y ayúdanos a descubrirlo.

No te descubrimos nada nuevo si hablamos de la enorme extensión de los cuatros actos que forman el juego. Como sería prácticamente imposible hablar de todos ellos por cuestiones de espacio a continuación te contamos cómo resolver aquellas misiones que son vitales para finalizar la aventura, es decir, las que forman parte del argumento, digamos, principal. Hemos dejado fuera también las primeras misiones exclusivas de cada uno de los personajes, dado su carácter "facilón" y de mera introducción al manejo de la interfaz del juego.

Eso sí, no te creas que con esta solución completar el juego será un paseo, ni mucho menos. Si de verdad quieres ver los créditos finales debes realizar por tu cuenta todas las misiones alternativas que puedas, pues es la única forma de conseguir más y más experiencia. Y la experiencia, como sabes, es necesaria para conseguir que nuestro personaje sea capaz de hacer frente a todos los terribles retos que le aguardan a lo largo de la aventura. Así que paciencia, porque te esperan horas y horas de lucha contra el Mal. ¿O es que te pensabas que ser un héroe era pan comido? Anda... si es que pareces nuevo.

Acto 1: Senderos del destino

Misión 1: Al servicio de la corona



- **Nivel de experiencia recomendado:** 4
- **Destino:** Porto Vallum.
- **Objetivo:** Contactar con Treville.

A la salida de Bellevue ve hacia el coliseo por un sendero plagado de goblins guerreros. Una vez los hayas dejado atrás llegarás a Silver Creek donde podrás tomar el camino a Porto Vallum. De nuevo te espera un viaje lleno de peligros, donde goblins y orcos te darán más lata de la habitual.
Si ves que las energías escasean no dudes en huir hasta alcanzar la guarnición de Treville. Sus soldados te echarán una mano gustosamente.

Misión 2: Wilbur





- **Nivel de experiencia recomendado:** 7
- **Destino:** Campamento orco al sur de Porto Vallum
- **Objetivo:** Rescatar a Wilbur

Dirige tus pasos al sur de Porto Vallum por un camino con ogros y goblins. Es mejor que te enfrentes a ellos y no huyas, son demasiados. En cuanto aparezcan los primeros bancos de arena, gira al este y adéntrate en una pequeña apertura del bosque hasta llegar al campamento. Allí te esperan unos cuantos orcos. Acaba con ellos y al este encontrarás la celda de Wilbur. Escóltale fuera del bosque y dirigíos al suroeste hasta dar con la fortaleza de Urkenburgh. Una vez dentro sube a lo más alto y habla con Wilbur.

Misión 3: En misión diplomática



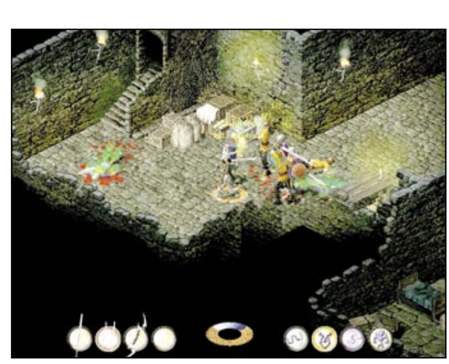


- **Nivel de experiencia recomendado:** 10
- **Destino:** El Castillo del Cuervo
- **Objetivo:** Preséntate al Barón DeMordrey

Utiliza el teletransportador que te llevará nuevamente al orco. Sal del bosque y desde Porto Vallum sigue el curso del río por su cara oeste. Te espera un durísimo camino plagado de enemigos de talla considerable como orcos jefe, esqueletos y los primeros mercenarios de DeMordrey. Por fin alcanzarás un puente que te permite cruzar el río y enfilar el camino hacia el castillo del Cuervo. Sube a lo más alto para hablar con DeMordrey en persona.

Misión 4: Shakura

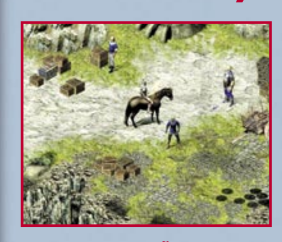




- **Nivel de experiencia recomendado:** 13
- **Destino:** El Paso de las Cumbres Heladas
- **Objetivo:** Pedir ayuda al capitán de los Shakura

Sal de la fortaleza por la entrada suroeste y bordea sus cimientos hasta dar con un sendero a la izquierda. Pronto verás una ciudad en ruinas que has de atravesar hacia el oeste donde los secuaces de DeMordrey te acecharán. En la siguiente bifurcación coge el camino hacia las Cumbres Heladas y a los pocos segundos llegarás al campamento Shakura. El capitán descubrirá la traición de DeMordrey, así que debes acabar con ellos. Por último habla con tu compañero Wilbur justo antes de morir.

CON AMIGOS, SÍ PUEDES





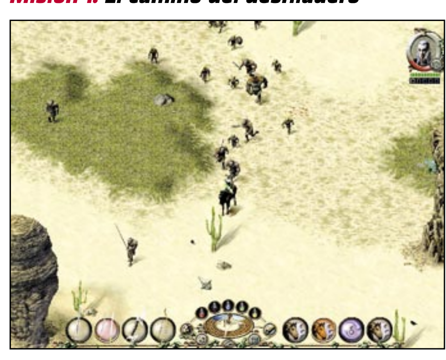
HAY ACOMPAÑANTES que te serán de gran ayuda en determinados momentos de la aventura. El primero de ellos es Wilbur que hace acto de presencia en el primer acto, y cuya ayuda puede resultar vital en muchas "quests". Si además tienes en cuenta que cuando te acompaña no morirá hasta el final del acto, puedes aprovechar su compañía para ganar toda la experiencia que puedas con un riesgo mínimo.

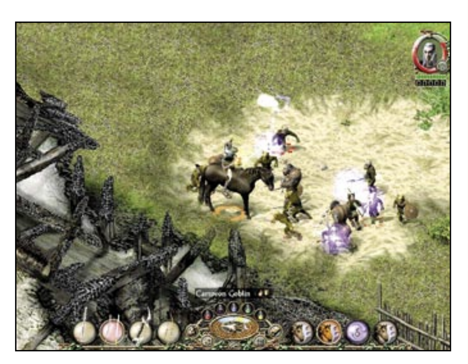
SHAFFERA Y GLUBBA son otros personajes muy aprovechables. La primera te ayudará descargando toda su magia en los enemigos, mientras que Glubba puede considerarse como auténtica fuerza bruta. Éste último es realmente útil en los últimos instantes del juego y es mejor no atender a sus peticiones y seguir adelante con la misión principal. Con su apoyo acabarás con el demonio final en un santiamén.



Acto 2: Por la corona

Misión 1: El camino del desfiladero



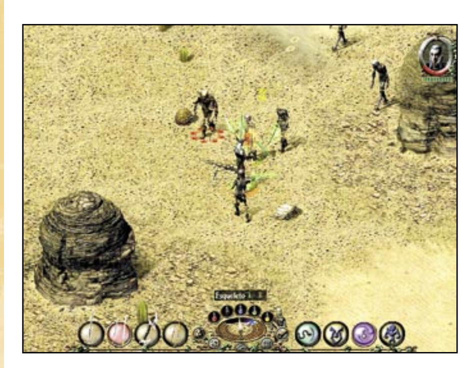


- **Nivel de experiencia recomendado: 16**
- **Destino: El Camino al Desfiladero**
- **Objetivo: Buscar las tropas de Vorian**

Entra en el portal que lleva hacia Porto Vallum. Coge el camino hacia el oeste por praderas plagadas de ogros y goblins, ideales para aumentar tu experiencia. Bordea el muro de rocas por el norte hasta que puedas dirigirte al sur, donde se encuentra la entrada al desfiladero. Tras eliminarlos, te espera una de las travesías más duras del juego, ya que el camino hacia el sur está infestado de goblins, orcos, esqueletos y zombis de gran dificultad. Puedes intentar esquivarlos, aunque es mejor ir acabando con ellos poco a poco hasta que encuentres a Vorian a punto de morir.

Misión 2: Campo de batalla

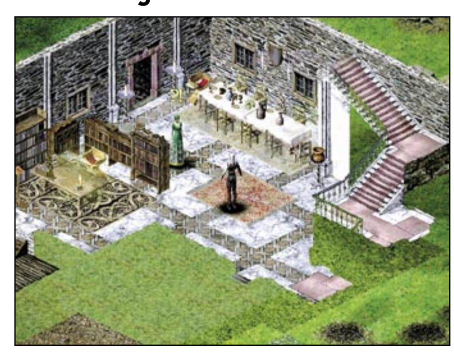


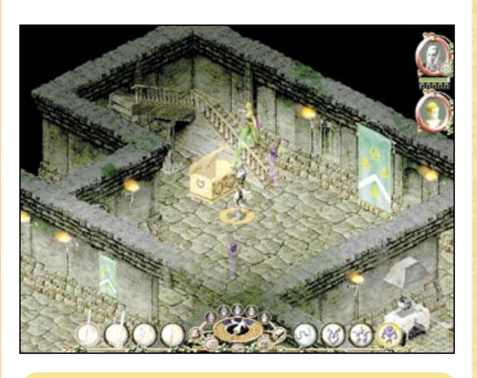


- **Nivel de experiencia recomendado: 16**
- **Destino: Un pequeño oasis al sur**
- **Objetivo: Encontrar agua para el soldado agonizante**

La preciada botella que andas buscando se encuentra a unos pocos metros al sur de las tropas de Vorian. Junto a la botella encontrarás un nutrido comité de bienvenida, aunque esta vez puedes optar por darles esquinazo, es decir, coger la botella y largarte de allí sin pensártelo dos veces. Pero bueno, ya que estas, ¡qué mejor que ganar unos cuantos puntos de experiencia con enemigos facilones! Con la botella en tu poder da de beber al soldado moribundo y habrás finalizado la misión.

Misión 3: Vilya





- **Nivel de experiencia recomendado: 18**
- **Destino: Mascarrel**
- **Objetivo: Preguntar a la baronesa Vilya sobre el paradero del príncipe Vorian.**

Nuevamente te toca recorrer todo el camino andado en la anterior misión. El desfiladero sigue plagado de zombis y ogros, aunque su cantidad ha disminuido. Cuando hayas alcanzado las puertas del desfiladero, pon rumbo al noroeste hasta alcanzar la ciudad de Porto Draco. Para encontrar a la baronesa necesitas atravesar un puente que salva el río, así que sigue su curso hacia el noroeste y lo encontrarás fácilmente. Desde los jardines dirígete al suroeste y entra en la mansión donde encontrarás a Vilya.



Misión 4: Huye de mascarrel



- **Nivel de experiencia recomendado: 19**
- **Destino: Tyr-Fasul**
- **Objetivo: Huir de Mascarrell**

Atraviesa los dos ríos de la ciudad hacia el oeste y bordea el último surco, primero hacia el norte y luego al oeste hasta llegar a la salida noroeste de Mascarrel. Allí encontrarás un fuerte enfrentamiento entre los mercenarios de DeMordrey y los hombres de Mascarrel. Ayúdales, sal de la ciudad con Vilya y continúa el sendero oeste que se introduce en el corazón del bosque. Sigue el camino hacia el suroeste y luego al norte hasta dar con la fortaleza de Tyr-Fasul.

Misión 5: Los planes de Vorian



- **Nivel de experiencia recomendado: 19**
- **Destino: Khorad Nur**
- **Objetivo: Superar la prueba del ogro**

Habla con la hechicera Shafeera para que te abra un portal al oasis de Ahil-Tar. Sal del campamento por el sur y atraviesa las dunas. La entrada a Khorad Nur se encuentra en la cara suroeste, aunque un ogro te pedirá que liquides al ejército de los "no muertos" para poder entrar. Dirígete al sur y atrae primero a los chamanes "no muertos" para derrotarlos uno a uno. Haz lo mismo con el resto y luego ocúpate del dragón. Habla con el orco para entrar en la fortaleza.



Acto 3: Estandartes de sangre

Misión 1: A Braverock





- **Nivel de experiencia recomendado: 20**
- **Destino: Braverock**
- **Objetivo: Buscar huellas de Vorian en Braverock**

Utiliza el portal que te lleva directamente a Porto Vallum. Al este encontrarás el puente que da a la otra orilla del río camino hacia Silver Creek. Antes de llegar al pueblo, pasada una granja, verás una bifurcación en la que debes girar hacia el noroeste, hacia Braverock. Al noreste de la entrada a Braverock podrás charlar con Lara Aisha. Si quieres más información has de ir a la taberna Ascaron's Call. Sal de la ciudad por la entrada suroeste y desciende entre unas piedras. Gira en dirección este y a pocos metros verás la taberna donde se halla Pry.

Misión 2: La base de los rebeldes





- **Nivel de experiencia recomendado: 22**
- **Destino: Las cloacas de Ascaron's Call**
- **Objetivo: Contacta con el príncipe Vorian**

Entra en la parte trasera de Ascaron's Call. El primer nivel de las cloacas cruza el puente y avanza hacia el noroeste prestando atención a los soldados de DeMordrey. Gira al noreste, cruza otro puente y recorre la cloaca hasta que puedas dirigirte al sureste. A unos pocos pasos verás el acceso al nivel inferior situado a tu izquierda. En la segunda cloaca basta con ir dirección noreste, abrir la puerta, gira al noroeste y luego al suroeste para alcanzar el nivel final. Habla primero con Vorian y luego con Shafeera y habrás cumplido con los objetivos de esta misión.

Misión 3: El camino del monasterio





- **Nivel de experiencia recomendado: 24**
- **Destino: El monasterio de los seraphines.**
- **Objetivo: Escoltar a la hechicera**

Atraviesa el portal y darás al exterior de la taberna. Entra en Braverock y al noreste de la ciudad hay otro portal que te permite acceder al paso de las Cumbres Heladas. Cruza un pequeño riachuelo en dirección norte para llegar a la zona nevada. Sigue la ruta este por los hielos y darás con una ciudad deshabitada que tendrás que atravesar en dirección noreste. Tras un tortuoso camino plagado de sacerdotes Shakkara y goblins de los hielos, cruzarás un puente que da acceso al último tramo. Acaba con los gigantes de los hielos y ya podrás hablar tranquilamente con los Seraphines.



Misión 4: La biblioteca de los ancianos





- **Nivel de experiencia recomendado: 25**
- **Destino: La biblioteca.**
- **Objetivo: Encontrar la entrada a la biblioteca.**

Entra por las escaleras situadas a la derecha, y ve al sureste hasta que dejes atrás una estatua que potencia tu habilidad con el fuego. Unas escaleras te llevan nuevamente al exterior. Sigue el paisaje helado en dirección norte dejando atrás dos estatuas más que debes aprovechar para recargar energía. Una vez en la biblioteca, atraviesa la sala en dirección noroeste (pasarás otra estatua) y finalmente al este se halla el holograma. Habla con él y después con Shafeera.

MÁS Y MÁS EXPERIENCIA



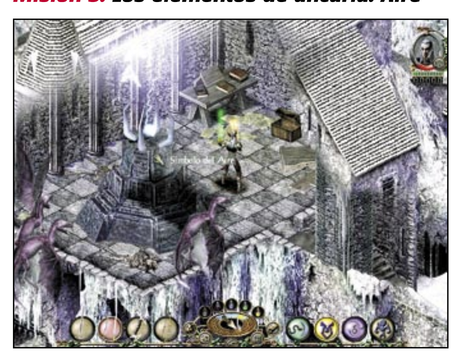
HACER "QUESTS" es importante de cara a ganar experiencia, pero también hay otros métodos igual de efectivos. En ciertas regiones como en "El Camino al Monasterio" los gigantes del hielo te proporcionarán una cantidad de experiencia muy útil, ya que al salir y entrar en la zona se regeneran automáticamente.



EN EL DESFILADERO hay una fuente inagotable de orcos, esqueletos y zombis, que si bien no proporcionan una cantidad muy elevada de experiencia, su gran número hace que merezca la pena perderse por las arenas. Y para acceder a la Fortaleza del Dragón, hay un buen puñado de criaturas que te darán mucha experiencia.

Acto 3: Estandartes de sangre (Continuación)

Misión 5: Los elementos de ancaria: Aire





- **Nivel de experiencia recomendado:** 26
- **Destino:** El Palacio del Hielo
- **Objetivo:** Encontrar el Elemento del Aire

Regresa a la entrada del Monasterio de los Seraphines, pero antes de salir date cuenta de que al este existe una apertura en la pared que lleva a una cueva interior plagada de gigantes de los hielos. Atraviésala hasta llegar a unos riachuelos en dirección noroeste y pronto entrarás en Frostgard. Allí un sendero débilmente marcado hacia el norte te conduce frente al Palacio de Hielo. En su segunda planta se encuentra el Elemento del Aire, cógelo y derrota al dragón que hay en la entrada del edificio. Coge la runa que te permite abrir un nuevo portal situado al norte de Frostgard.

Misión 6: Los elementos de ancaria: Fuego





- **Nivel de experiencia recomendado:** 28
- **Destino:** Fortaleza del Dragón
- **Objetivo:** Encontrar el Elemento del Fuego

Dirígete al oeste hasta que encuentres un muro de rocas que te impide continuar. Bordéalo y verás una ruta de acceso entre un pequeño desfiladero. Tus pasos deben encaminarse al noroeste constantemente, de islote en islote, luchando contra decenas de enemigos, y luego al sureste hasta encontrar la entrada a la ciudad. Una vez dentro crúzala hasta encontrar nuevamente la salida al entorno rocoso. Elimina al dragón, coge su runa y entra por una puerta al oeste que te llevará al Elemento del Fuego. Desciende primero al sur y luego al este para activar el portal.

Misión 7: Los elementos de ancaria: Tierra





- **Nivel de experiencia recomendado:** 31
- **Destino:** Zhurag Nar
- **Objetivo:** Encontrar el Elemento de Tierra

Ve a Porto Vallum y desde el norte entra en el portal que va a Braverock. Sal por el sureste, atraviesa el río y dirígete hacia Bravewall al noroeste. Cruza la ciudad y coge la desviación hacia Highmarsh. Abre la puerta y ve al norte hasta dar con una puerta grande. Ábrela y a su derecha verás la entrada a una cueva que debes atravesar. Recorrerás salas hasta dar con una puerta cerrada. Retrocede un poco y verás una sala roja al oeste, la llave. Sigue el camino de puentes para llegar al elemento de tierra. Al este debes activar el portal.

¿ANDAS O TE TRANSPORTAS?



RECORRER ANCARIA puede resultar ciertamente pesado, por mucho que te hagas con el caballo más ágil y rápido de la zona. Por ello es siempre recomendable explorar las ciudades a fondo, pues casi todas ellas cuentan con un portal de transporte que debes activar para que dicha ciudad sea accesible desde otras provincias del juego.



PERO ANDAR TIENE SUS VENTAJAS. Los viajes entre una y otra región pueden darte muchísima experiencia que de otro modo habrías de ganar haciendo "quests" o "perdiéndote" por bosques. Y recuerda, si usas el caballo, asegúrate de que las características de tu personaje le saquen rendimiento al animal en plena lucha.



Misión 8: Los elementos de ancaria: Agua

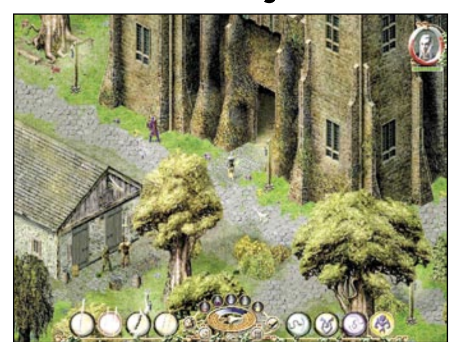


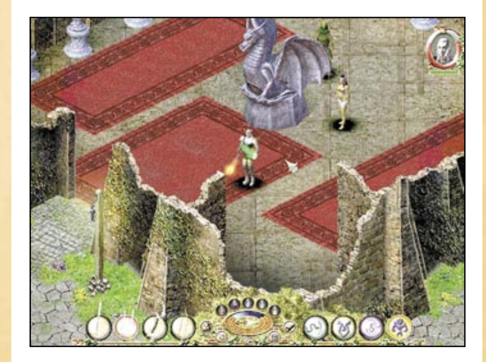


- **Nivel de experiencia recomendado:** 34
- **Destino:** Verag Nar
- **Objetivo:** Encontrar el Elemento de Agua

Dirígete al sur y luego gira al sureste hasta que encuentres a Loknor. Con la runa que te da, activa el portal que hay al norte y aparecerás cerca de una cueva. El camino a seguir es un poco lioso, pero basta dirigir tus pasos todo lo que puedas hacia el noroeste hasta estar próximo a la lava. A partir de ahí encamina tus pasos al suroeste y en breve alcanzarás el segundo nivel de la mazmorra. Ve al sur, luego gira al oeste y hallarás el mecanismo que cierra el embalse. Sal al exterior por la puerta de la derecha y vuelve a hablar con Loknor. Entra en el mausoleo y hazte con el Elemento de Agua.

Misión 9: El castillo de Mystdale





- **Nivel de experiencia recomendado:** 35
- **Destino:** Castillo de la Bruma.
- **Objetivo:** Encuentra a el castillo de la Bruma

Ve hacia el sur y en cuanto encuentres un sendero en dirección sureste cógelo, pues te conducirá directamente a un puente que atraviesa el primer río que se interpondrá en tu camino. Coge la dirección hacia Gloomoor, atraviesa la ciudad de norte a sur hasta que te topes con una intersección. Elige el sendero sureste que te conduce a otro puente. Bordea el bosque por el lado izquierdo y localiza en la misma dirección (oeste) el sendero hacia el sur. Síguelo y habrás llegado al Castillo de la Bruma. Entra y habla con Shaffera para completar definitivamente la misión.

Misión 10: Shaddar Nur





- **Nivel de experiencia recomendado:** 38
- **Destino:** Shaddar Nur
- **Objetivo:** Encontrar el Quinto Elemento.

Dirígete al noreste hasta alcanzar el río y bordea el bosque hacia el sur hasta llegar a una ciudad muerta. En breve tendrás a la vista un teletransporte. Entra, ve al sur y métete en una cueva, avanza al este y saldrás al desierto. Ve al este y encontrarás una nueva apertura, entra y sigue hasta Shaddar. En la intersección, pon rumbo a la izquierda para llegar al castillo. Habla con el guardián, entra y hazte con el Quinto Elemento, con el diario y con la runa. Sal a la superficie y habla con Glubba. Al sureste hay un portal. Entra en la ciudad, ve al norte y usa el portal para ir Braverock. Contacta con Vorian.

Misión 11: El asalto



- **Nivel de experiencia recomendado:** 38
- **Destino:** Castillo de Braverock
- **Objetivo:** Eliminar a DeMordrey.

Una misión muy sencilla dada la importante ayuda que tienes a tu lado. Sal del pub y dirígete al norte de la ciudad con tus acompañantes eliminando todos los mercenarios que encuentres en tu camino. Una vez hayas alcanzado el castillo, gana su interior y elimina a la última cuadrilla que defiende al traidor. En contra de lo que pudieses pensar, DeMordrey resulta una presa demasiado fácil incluso para ti sólo. De todas maneras no te confíes y ve con cuidado.

IMPOSIBLE PERDERSE



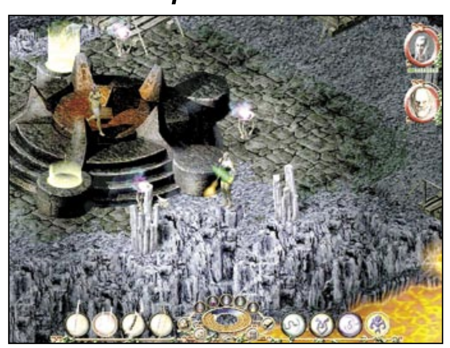
LA BRÚJULA Y EL MAPA son dos elementos clave en el transcurso de la aventura. El primero de ellos te señala el lugar de destino, aunque por desgracia no es capaz de detectar los obstáculos que puedas encontrar en tu camino. Aquí entra en juego el mapa, pues si lo observas detenidamente es muy probable que aparezca un pequeño sendero o camino que te permite llegar a tu destino.



VOLVERÁS A RECORRER zonas ya visitadas anteriormente. Para no perder tiempo en buscar la ruta correcta, puedes dirigir a tu personaje activando el mapa secundario (tercer botón del ratón) al mismo tiempo que controlas al personaje. De esa manera la ruta anterior estará perfectamente descubierta en el mapa y tu misión consistirá, únicamene, en guiar al héroe sin pérdidas de tiempo.

Acto 3: Estandartes de sangre (Continuación)

Misión 12: La forja de los ancestros

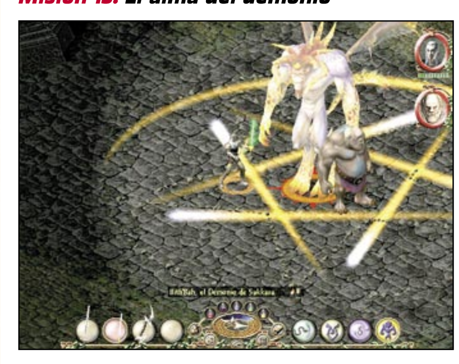




- **Nivel de experiencia recomendado:** 40
- **Destino:** La forja
- **Objetivo:** Colocar los cinco elementos en la forja

Ve al norte del castillo y verás una entrada en las rocas que lleva a las catacumbas. El primer nivel es un poco laberíntico, al principio debes marchar al noreste hasta dar con una sala llena de columnas. Gira hacia el noroeste y finalmente al este para acceder al segundo nivel. Éste es más simple, limítate a avanzar hacia el este para encontrar la entrada al tercer nivel. Por fin tienes la forja ante ti, y Shafeera comenzará el ritual capaz de crear el arma que destruya al demonio. Se acerca el final.

Misión 13: El alma del demonio



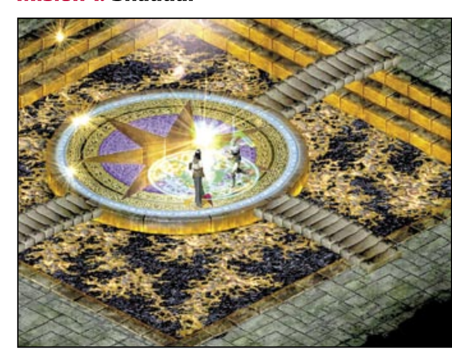


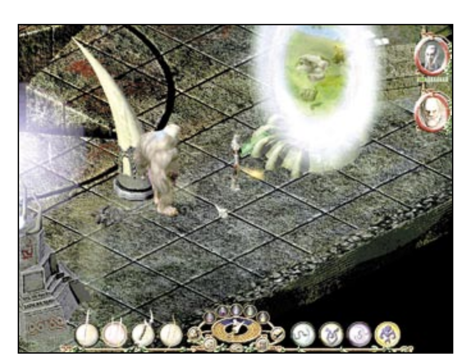
- **Nivel de experiencia recomendado:** 40
- **Destino:** Mazmorra del castillo de Braverock
- **Objetivo:** Matar al demonio

Habla con Shafeera y destruye el cuerno para llevar a cabo la invocación. Ha llegado el momento de la verdad, la criatura se encuentra frente a ti pero podrás acabar con ella más fácilmente de lo que esperabas. Una vez derrotado coge el Corazón de Ancaria y sal de la mazmorra por el portal. Entra al castillo de Braverock y habla con Shafeera, que te dará una desagradable sorpresa. Tras una intensa batalla la traición se consuma. Habla con Alcalata para que te ponga al día de los acontecimientos.

Acto 4: El despertar de los muertos

Misión 1: Shaddar





- **Nivel de experiencia recomendado:** 42
- **Destino:** Shaddar
- **Objetivo:** Encontrar y destruir a Shaddar

Dirígete al portal de Braverock y desde allí ve al Castillo de las Brumas. Hay un viejo portal al este del pueblo entre los matorrales que ésta vez te lleva a la fortaleza del mago. Entra y acaba con sus sacerdotes, lo que dará comienzo el enfrentamiento final. Para derrotar al mago debes coger una bola iluminada y atacar con toda la artillería a Shaddar, o de lo contrario no le infligirás ningún daño. Cuando se haya acabado el efecto, repite el proceso hasta que su energía llegue a cero. Por fin, Ancaria puede respirar tranquila.

UN TRAGO, POR FAVOR



EXISTEN CINCO TIPOS DE POCIONES diferentes. Por un lado la poción curativa que sirve para recuperar la energía. La poción de los no muertos evita que éstos vuelvan a resucitar, y sacarás mucho partido de ella en el Camino del Desfiladero. El Antídoto te hace resistente al veneno, y te será útil en el tramo final del juego cuando viajes por la zona este de Ancaria, sobre todo en Gloomor. La poción de Concentración regenera tus combos rápidamente, por lo que si prevees una zona especialmente delicada con muchos enemigos al acecho, no dudes en usarla.



LA POCIÓN MÁS INTERESANTE es la del mentor. Ingerirla te permite adquirir el doble de experiencia al acabar con un enemigo. Su uso es ideal sobre todo contra enemigos complicados. La muerte de cada uno de ellos implicará más de 2.000 puntos de experiencia, y en algunos casos incluso superarás la barrera de los 4.000. Pero la mejor manera de usarla es contra enemigos “grandes”, como los dragones. Acabar con uno de ellos puede rellenar literalmente la barra de experiencia y permitirte ganar un nuevo nivel de golpe y porrazo.



Completa tu colección de Micromanía

Consigue ahora tus Números Atrasados en www.hobbypress.es/atrasados



En este nº: • Call of Duty (Preview) • Rome: Total War (Reportaje) • Tron 2.0 (Rev.) • The Great Escape (Review y Solución) • Midnight Club II (Rev.) • Breed (Rev. y Lupa)

Y en los CDs: 6 DEMOS JUGABLES (Commandos 3, Midnight Club II...)



En este nº: • El Señor de los Anillos (Rep.) • Commandos 3 (Rev. y Lupa) • Halo (Rev.) • Jedi Knight: Jedi Academy (Rev. y Solución) • Homeworld 2 (Rev. y Lupa)

Y en los CDs: 9 DEMOS JUGABLES (Call of Duty, J.Knight: Jedi Academy...)



En este nº: • Prince of Persia (Review) • Max Payne 2 (Rev) • Call of Duty (Rev. y Solución) •Empires (Rev) • Los Sims Magia Potagia (Rev.) y mucho más en 188 páginas...

Y en los CDs: 10 DEMOS JUGABLES (El Retorno del Rey, War of the Ring...)



En este nº: • Unreal T. 2004 (Reportaje) • Pro Evo. Soccer 3 (Rev. y Lupa) • Patrician III (Rev.) • Max Payne 2 (Solución) • Prince of Persia (Solución) y más en 188 páginas...

Y en los CDs: 2 JUEGOS COMPLETOS Y 10 DEMOS JUGABLES (Prince of Persia...)



En este nº: • Doom 3 (Reportaje especial) • Caballeros de la Antigua República (Rev.) • The Westerner (Rev.) • El Retorno del Rey (Solución) • Broken Sword (Solución)

Y en el DVD ESPECIAL: 22 DEMOS JUGABLES (Max Payne 2, Pro Evolution Soccer 3...)



En este nº: • MOH Pacific Assault (Rep.) • Armed & Dangerous (Rev. y Lupa) • Legacy of Kain Defiance (Rev.) • Silent Hill 3 (Solución) • The Westerner (Solución)

Y en los CDs: 6 DEMOS JUGABLES (Deus Ex: Inv. War, Armed & Dangerous...)



En este nº: • Far Cry (Review) • Deus Ex: Invisible War (Rev.) • Battlefield Vietnam (Rev. y Lupa) • Armed & Dangerous (Solución) • Colin McRae 04 (Rev.)

Y en los CDs: 5 DEMOS JUGABLES (Far Cry, Spellforce, Colin McRae 04...)



En este nº: • Splinter Cell P. Tomorrow (Rev.) • Vampire Bloodlines (Reportaje) • Syberia II (Rev. y Solución) • TOCA Race Driver 2 (Rev.) • Kill.Switch (Rev.) • Far Cry (Solución)

Y en los CDs: 5 DEMOS JUGABLES (Splinter Cell –nuevas misiones–, U.T. 2004...)



En este nº: • Ground Control 2 (Prev.) • Half-Life 2 (Reportaje) • U.T. 2004 (Rev.) • Splinter Cell Pandora Tomorrow (Solución) • Painkiller (Rev.) • Etherlords II (Rev.) • UEFA Euro 2004 (Prev.)

Y en el DVD ESPECIAL: 20 DEMOS JUGABLES (S.C. Pandora Tomorrow, Joint Op. Painkiller...)



En este nº: • Spiderman 2 (Reportaje) • Reportaje Especial E3 2004 • Hitman Contracts (Rev. y Solución) • UEFA Euro 2004 (Rev.) • Manhunt (Rev.) • Perimeter (Rev.) • Driv3r (Prev.)

Y en los CDs: 7 DEMOS JUGABLES (Hitman Contracts, Ground Control II...)



En este nº: • Sacred (Reportaje) • NFS Underground 2 (Report.) • True Crime, Streets of L.A. (Rev. y Lupa) • Ground Control II (Rev. y Lupa) • Thief. Deadly Shadows (Rev. y Solu.) • Juiced (Prev.)

Y en el DVD: HITMAN. NOMBRE EN CLAVE 47 (JUEGO COMPLETO) Y 12 DEMOS JUGABLES



En este nº: • Los Sims 2 (Reportaje) • World of Warcraft (Report.) • Sacred (Review) • Doom 3 (Prev.) • Joint Operations (Rev. y Lupa) • True Crime (Solu.) • Soldiers: Heroes of WWII (Rev.)

Y en el DVD: RED FACTION (JUEGO COMPLETO) 12 DEMOS JUGABLES Y REPORT. DRIV3R

Para conseguir tus números atrasados

- Entra en www.hobbypress.es/atrasados
- Elige los ejemplares que desees
- Recíbelos en tu domicilio al precio de portada (3,99 €)+ gastos de envío

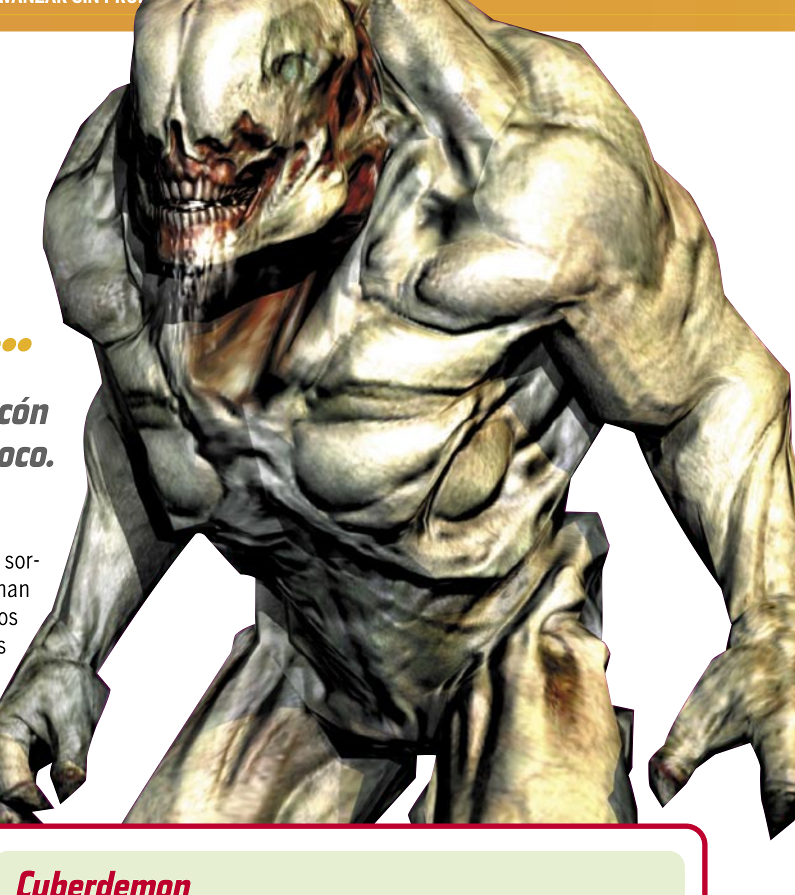
• Oferta válida hasta fin de existencias • Sólo están disponibles los 12 últimos números
• Gastos de envío: 1 € por ejemplar • Forma de pago: tarjeta de crédito • No se aceptan pedidos fuera de España

De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Los Vascos nº 17, 28040 Madrid.

Y además,
¡Pide tu archivador!

Si quieres tener todos tus ejemplares a mano, consigue tu archivador por sólo 9 € (gastos de envío incluidos)





Doom 3

Hasta el infierno y más allá...

Ya, es verdad que da miedo quedarse por ahí, en un rincón donde no se ve ni torta sin la linterna, pero espera un poco. Investiga y verás cuantos secretos esconde «Doom 3».

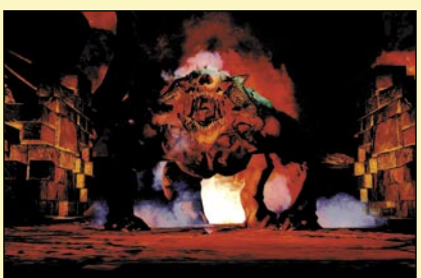
Además de ser un juegazo, «Doom 3» está lleno de secretos, curiosidades y, claro, enemigos gigantescos de esos que te hacen sudar tinta hasta que consigues dar con el modo de acabar con ellos. Pero tranquilo, que si tienes problemas con alguno no tienes más que leerte nuestros consejos y verás lo poco que te duran.

Y no te pierdas tampoco la cantidad de sorpresas que los chicos de id Software han metido en «Doom 3». Desde guiños a los jugadores más veteranos hasta detalles de esos que te ponen una sonrisa de oreja a oreja. Aquí te presentamos unos cuantos, pero el juego está repleto de ellos. ¡Búscalos!

Los grandes enemigos de Doom 3

El Guardián

Betruger te lo está avisando. Que ir al Infierno y volver no es cosa fácil. Si ha puesto allí el Cubo de Almas por algo será. Y es que, custodiando el preciado objeto hay un demonio descomunal, el Guardián, que te las hará pasar canutas si no sigues estos pasos.



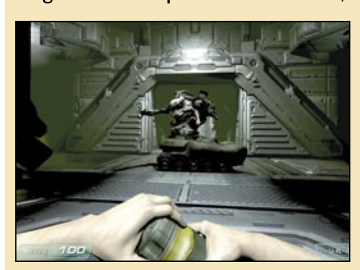
El Guardián te ataca con bolas de fuego que lanza al golpear el suelo. Ocúltate tras los muros y no pares de correr para que no te alcancen. No le ataques directamente. Los impactos de las armas más potentes no le afectan. Antes, tienes que eliminar a los vigilantes que suelta contra ti (esos bichos que vuelan y que te iluminan con un foco).



Cada vez que eliminas a una oleada de vigilantes (dos o tres cada vez), el Guardián invoca más. Para ello abre su lomo y una luz azul surge de él. En ese momento es vulnerable a tus armas. Debes atacar la luz azul para matarle. Tras varios impactos de, por ejemplo, cohetes, el Guardián caerá y, por fin, podrás recoger el Cubo de Almas.

Sabaoth

Pero, ¿qué la ha pasado a este pobre hombre?. Lo que los demonios han hecho con tu sargento no tiene perdón de Dios. Pero, ¡cuidado!, que tiene muy mala leche y un BFG.



Sabaoth sigue unos pasos bastante previsibles en su ataque, escondiéndose tras las columnas y luego atacando directamente, al tiempo que dispara su BFG. La mejor táctica consiste en lanzarle granadas sin parar. Además de dañarle pueden parar los disparos del BFG, así que no dejes de moverte y suelta granadas sin cesar. En un suspiro acabarás con él y podrás arrebatarle ese pedazo de arma.

Cyberdemon

El Enemigo, con mayúsculas, de «Doom 3». El gran demonio que te espera al final del juego vigila la puerta del Infierno. Y no parará hasta acabar contigo... o que tú hagas lo propio. Para acabar rápido con él, sigue estos pasos.



El Cyberdemonio es invulnerable a cualquier arma convencional. Ni siquiera el poderoso BFG puede hacerle el más mínimo rasguño. ¿Cómo matarlo entonces? Bueno, recuerda que has ido al Infierno y has vuelto por alguna razón... ¡Exacto! El Cubo de Almas. Es lo único que puede acabar con él.



El Cyberdemonio no para de lanzar cohetes, mientras te persigue e invoca otros demonios. Debes correr sin parar, pero ten cuidado de no caer en el abismo. Utiliza el lanzacohetes y elimina a los imps y maggots, y cuando el Cubo de Almas esté listo lánzalo. Buscará al Cyberdemonio y recargará tu salud.



Tras varios impactos del Cubo de Almas el Cyberdemonio caerá. El cubo le cortará una pierna y después... bueno, mejor siéntate tranquilo y disfruta de las espectaculares secuencias finales del juego. ¡Ya te has terminado «Doom 3»! ¡Enhorabuena, marine!

Las curiosidades de Doom 3

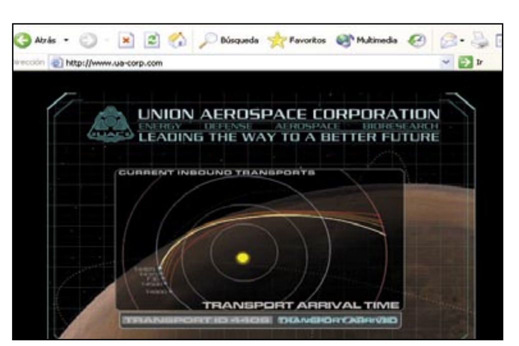
Secretos, rarezas, trucos, anécdotas y un guiño a la historia de «Doom» es lo que se encuentra escondido en «Doom 3». Estos son algunos de ellos. Si buscas por ahí y estás atento encontrarás muchos más.



Un informe muy completo. Nada más llegar a la base, y una vez hayas hablado con el encargado de recepción, quédate un rato mirando cómo escribe su informe. Cuando llegue al apartado "suplementario", verás que está escribiendo algo que te afecta directamente...



El juego del año. En la cocina de la base de la UAC encontrarás un videojuego, "Super Turbo Turkey Puncher 3". Si te fijas en los gráficos del escenario, descubrirás al marine del «Doom» original. Si juegas –un buen rato, eso sí– y consigues 25000 puntos, te llegará un curioso e-mail.



La UAC... ¡Existe! Es sólo un detalle. Algo casi anecdótico. Si te conectas a Internet en la página ***www.ua-corp.com*** verás como la UAC mantiene en activo su página web, justo hasta el momento en que llegó tu transporte a Marte y el Infierno se desató. Claro, ¿quién iba a actualizarla después?



El origen de todo. En el Sitio 3 encontrarás una tablilla que relata cómo un héroe acabó con la invasión de los demonios hace miles de años. Fíjate bien en el grabado, es exacto a la ilustración de la caja del «Doom» original, cambiando la escopeta que llevaba por el Cubo de Almas.



¡Y sigue habiendo «Quake»! En el Sitio 3, cuando hables con Pierce Rogers te dará su PDA. Al examinar los e-mails que hay en la PDA encontrarás uno de su sobrino hablando de lo mucho que le ha gustado... ¡«Quake 43»! Parece que los tataranietos de id Software siguen en el negocio.



Gracias por jugar. Al final del juego, antes de encontrarte con el Cyberdemon, hay un hueco a la izquierda del final del nivel. Dentro, busca un ladrillo con el logo de id. Si te acercas y lo empujas (pulsa disparo) se abrirá un muro para entrar en una sala secreta. Allí está la PDA de id Software.

Trucos y Consejos

Hay algún que otro puzzle en «Doom 3» que va a poner a prueba tu paciencia. No te desesperes. Aquí te vamos a contar cómo resolver alguno. Pero todos no, ¿eh..? Le quitaríamos la gracia al juego.



Los bidones. Vale. Tienes que limpiar la sala de los residuos que emanan de los bidones, pero... ¿cómo? Hay una consola de control. Para acertar en el bidón debes mover los mandos en el panel central: "control lateral". Cuando la grúa esté justo encima del bidón se oirá un pequeño pitido y en la pantalla roja pondrá "Lock". Tienes que bajar la grúa con los controles y cerrar el gancho. Luego, pulsa en "transferir objeto a incinerador". Haz lo mismo con el otro.

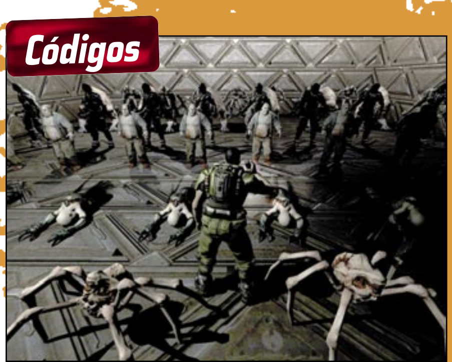


Los cajones. ¿Cómo que no hay salida? Mira otra vez... Si te fijas en la pared derecha hay un hueco en el muro. Para llegar a él ponte frente al panel de mandos. Pincha en uno de los números, (menos el 6 ó el 8) y deja que la grua lo baje. Ahora debes devolver el cajón al hueco que haya dejado. Pincha de nuevo en el número y rápidamente salta encima de la caja que hay a tu lado y de ahí al cajón. Cuando la grúa lo ice salta hasta la repisa. Ya puedes agacharte y continuar.



Los armarios Martian Buddy. Hay dos armarios Martian Buddy en la base. El primero está en la zona de Administración. El segundo, en los Laboratorios Delta, poco después de haber pasado la máquina de análisis del Cubo de Almas. Pero, ¿dónde está el código para abrirlos? Los chicos de id lo han escondido un poco. Tienes que conectarte a Internet y entrar en ***www.martianbuddy.com***. Por si no tienes acceso a Internet, el código es: **0508**. Disfruta de los regalos...

Códigos



Bueno, vale, te vamos a decir cómo introducir algunos códigos en «Doom 3» para hacer pequeñas trampas. Pero, eso sí, úsalos sólo en caso de extrema necesidad, ¿de acuerdo? Para introducir cualquier código debes sacar la consola, cuando estás jugando. Para hacer esto pulsa **Control, Alt y ** (las tres teclas a la vez). Ahora ya puedes introducir los códigos.

- *GOD:* Modo Dios (invencible).
- *NOTARGET:* La mayoría de enemigos no te detecta.
- *GIVE ALL:* Te da todas las armas y te pone a tope el nivel de salud y el blindaje de la armadura.
- *NOCLIP:* Te permite atravesar paredes.
- *PM_THIRDPERSON 1:* Te permite jugar en perspectiva de tercera persona (Vuelve a introducir el código poniendo 0 en lugar de 1 para desactivarlo).
- *KILLMONSTERS:* Mata a todos los enemigos de ese nivel.

En el juego hay ocultos tres mapas de test. Para entrar en ellos escribe en la consola:

- *MAP TESTMAPS/TEST_BOX:* Una habitación vacía.
- *MAP TESTMAPS/TEST_BOXSTACK:* Una habitación con cajas apiladas, que puedes derribar para una demostración de simulación física.
- *MAP TESTMAPS/TEST_LOTSAIMPS:* Una habitación repleta de demonios y zombies. Para entrar es conveniente activar el código NOTARGET.

Codename: Panzers

Tácticas ganadoras

Cuando te dejan solo en medio del campo de batalla y al mando de un puñado de hombres con más miedo que otra cosa, no puedes fallar. Por eso, para ayudarte a tomar las mejores decisiones ante cualquier imprevisto hemos preparado esta exhaustiva lupa que te aclarará algunos conceptos básicos.

En «Panzers» lo que prima es la prudencia. A la hora de avanzar por territorio enemigo es absolutamente imprescindible recoger toda la información sobre la situación de las unidades enemigas y su número. Un paso en falso puede suponer que una brigada de baterías enemigas provoque un elevado número de bajas en tu pelotón y acabe arruinando los objetivos de la misión que te ha sido encomendada. Pero, tranquilo, que llega la caballería. En Micromanía nos hemos enfrentado a todos los imprevistos para ofrecerte los mejores consejos posibles con los que afrontar casi cualquier problema que te surja en el campo de batalla. Lo más importante es que recuerdes que en «Panzers» no tendrás la posibilidad de reemplazar a tus soldados caídos en la batalla, así que tu primera preocupación debe ser mantener a tus unidades con vida el mayor tiempo posible. Recuerda: despacio.

Por la puerta, si no te importa...



Un elemento del juego a tener muy en cuenta es que a las casas se entra por la puerta. Es decir, que no vale con marcar una casa y que los soldados se trasladen dentro como si fuera una peli de "Star Trek". Hay que tener muy presente el lugar en el que se ubica la puerta porque quizá haya un tanque justo enfrente que te suelte un cañonazo y lo eche todo a perder.

De la misma manera, las vallas y otros obstáculos del terreno son infranqueables para la infantería, que se verá obligada a rodearlos buscando una puerta o una zona en la que hayan sido destruidos por las bombas. Los tanques no tienen problema con estas cosas, las aplastan a su paso.

10 buenas razones por las que necesitas la infantería

Tal vez, al ver tantos vehículos disponibles, a alguno se le pase por la cabeza olvidarse de la sufrida infantería y lanzarse a las batallas usando sólo carros de combate. A nosotros no se nos puede pasar por la cabeza un error más grave. Y aquí están nuestras razones.

1. Usan la artillería del enemigo contra él. Una vez que acabes con los soldados que manejan una batería artillera del enemigo puedes ordenar a tus hombres que se hagan con ella, algo que decide la batalla en demasiadas ocasiones como para tomarlo a la ligera.

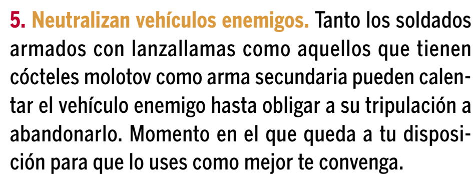
2. Pueden luchar desde dentro de las casas. La infantería es la única unidad capaz de penetrar en un edificio y eliminar a sus ocupantes. Además, tus soldados pueden luego parapetarse desde allí y ganar cobertura defensiva frente al fuego enemigo.

3. Detectan al enemigo en movimiento. Los soldados "escuchan" los movimientos del enemigo y detectan su presencia antes de establecer contacto visual. Es decir, que son auténticos radares móviles.

4. Conducen los tanques enemigos capturados. La tripulación de tanque, uno de los tipos de infantería disponibles, no tiene mucho valor en combate hasta que capturas un tanque enemigo, momento en el cual resultan valiosísimos. Son los únicos capaces de conducirlo.







5. Neutralizan vehículos enemigos. Tanto los soldados armados con lanzallamas como aquellos que tienen cócteles molotov como arma secundaria pueden calentar el vehículo enemigo hasta obligar a su tripulación a abandonarlo. Momento en el que queda a tu disposición para que lo uses como mejor te convenga.

6. Son un blanco difícil. Pasan mucho más desapercibidos que los vehículos y pueden acercarse cuerpo a tierra a una posición enemiga sin ser detectados, gracias a la vegetación.

7. Evitan combates innecesarios. Los francotiradores, por ejemplo, pueden neutralizar posiciones defendidas por artillería sin que tengas que exponer los tanques al fuego enemigo.

8. Tienen un coste muy bajo. Y su rendimiento es muy interesante en casos como los morteros, extraordinaria opción tanto defensiva como ofensiva, capaz de causar daño severo en las fuerzas enemigas.

9. Cruza los ríos. Cosa que no hacen los vehículos y que muchas veces resulta absolutamente necesario para cumplir con los objetivos de tu misión.

10. Detecta minas. Si van equipados con el detector de minas como equipo secundario, claro. No hace falta que señalemos la importancia de localizar un campo de minas para una columna de tanques, ¿no?

Cuidado, ¡¡vienen los tanques!!





Vale, que no cunda el pánico. Vienen catorce tanques bien gordos hacia ti y no sabes muy bien qué hacer. Bueno, lo primero es no dejarse intimidar por su aspecto. Los tanques también tienen sus debilidades.

» **Los tanques en «Panzers»** tienen un mayor blindaje en la parte delantera que en los laterales. Y son especialmente vulnerables en la parte posterior. Busca su espalda.
» **Los ataques desde arriba son muy efectivos.** Usa infantería con morteros o lanza ataques aéreos o de artillería para golpear al carro de combate donde más le duele.
» **Ten siempre alguna unidad de infantería** con granadas como arma secundaria. Unos cuantos soldados lanzando granadas pueden ponerle las cosas muy difíciles.
» **Si tienes que defender una posición fija** compra infantería con minas y plántalas en el suelo. Desde tu posición veras volar los tanques como si fueran patos de feria.
» **La infantería con lanzallamas o con cócteles molotov** puede calentar un tanque hasta el punto de provocar que su tripulación tenga que abandonarlo. Y así te lo quedas tú, si es que tienes alguien para tripularlo.

Artillería, la reina del infierno





La mejor manera de barrer del mapa al enemigo es usando la artillería, sí, pero es necesario que antes domines algunos conceptos básicos si es que no quieres que el enemigo use tus propias baterías contra ti.

» **La artillería es lenta.** Engánchala a camiones para llevarla rápidamente de un lado a otro.
» **La artillería es muy vulnerable.** Asegúrate de garantizar la seguridad de la zona en el que vayas a desplegarla.
» **Cuidado con la infantería.** Es un blanco pequeño y rápido que enseguida neutralizará a tu artillería. Protégela con soldados armados con ametralladoras pesadas.
» **Marca el blanco.** La artillería tiene un alcance mayor que su rango de visión, así que usa francotiradores o aviones de reconocimiento o infantería camuflada para señalar el blanco a tus baterías artilleras.
» **Vigila la munición.** Una batería sin munición es como una moto sin ruedas, así que asegúrate de tener a mano un camión de repuestos.

Las ayuditas del Estado Mayor



A lo largo de las partidas contamos con un número de apoyos, digamos, externos que el Estado Mayor pone a nuestra disposición y que conviene tener muy en cuenta, porque resultan valiosísimos. Se pueden dividir en tres grupos.

» **Ofensivos:** pueden consistir en un ataque de artillería que peina una zona concreta del mapa con explosiones; un bombardeo aéreo, mismo efecto pero la zona del ataque se concentra más y dibuja una especie de raya; y ataque de un caza que lanza unas cuantas bombas sobre un punto determinado. Los tres son muy útiles para despejar el camino de artillería enemiga, por ejemplo. Nunca los uses contra objetivos en movimiento porque fallarás seguro.

» **Exploración:** dispones de un avión de reconocimiento que sobrevolará la zona que le ordenes durante un tiempo. Esta herramienta es vital para prevenir los avances o para vigilar zonas sensibles en las que no puedas desplegar unidades. También sirve para marcar objetivos a la artillería.

» **Refuerzos:** muy interesante es la posibilidad de desplegar paracaidistas en cualquier zona del mapa. De entrada es prácticamente el único refuerzo con el que contarás en combate, pero es que además te permite, por ejemplo, atacar al enemigo desde varios frentes, con la ventaja táctica que eso supone.

Los apoyos deciden las batallas

No desprecies las unidades que te brindan apoyo logístico. Son, probablemente, las más valiosas de tu pequeño ejército. Sin ellas te sentirás desnudo en medio del campo de batalla. Y si no, al tiempo.

» Los vehículos de transporte pueden multiplicar la velocidad de tu artillería y de tus soldados. Además brindan una protección extra a la infantería contra el fuego enemigo. No lo olvides, llegar antes, muchas veces, significa empezar con ventaja.

» Los médicos multiplican la efectividad de tu infantería, y más en un juego como este en el que no hay refuerzos. Mantenlos en la retaguardia y cuídalos como si fueran la niña de tus ojos.

» Los vehículos reparadores y de repuestos son tan necesarios como el agua. Los primeros aseguran una larga vida a tus tanques y vehículos. Los segundos te permitirán olvidarte del peliagudo asunto de la munición. ¿Te imaginas fracasar en una misión, justo cuando estás a punto de cumplir los objetivos, por quedarte sin balas?





Knights of Honor

Manual para ganarte la lealtad de tus súbditos

Resulta que has sido elegido rey, tienes una corte con nueve asientos vacíos, más de trescientos caballeros en la cola y siete reinos europeos te han declarado la guerra. ¡Pero cómo te metes en estos líos!



▲ Fíate de la familia, pero no del todo. Si tu reino es pobre o tiene enemigos pon en la corte a la familia real: no cuestan dinero y son menos propensos a traicionarte. Pero no te fíes del heredero o de los yernos que estarán tentados de usurpar tu trono. Cuando el reino prospere releva a la familia rea,l ya que si fallecen en combate la moral y tu prestigio caerán en picado.



▲ Si quieres ser recordado como "El Rey Benévolo" contrata "pacifistas". Los constructores reducen el tiempo de creación de edificios y generan un aumento en la población. Con un gobernador a cargo de tus feudos los alimentos duran más y las ciudades resisten mejor los asedios. Los mercaderes haran que crezcan los beneficios por las rutas comerciales.



▲ La conquista exige caballeros audaces y temerarios. Intenta controlar al Papa para convertirlos, además, en cruzados. Los clérigos reducen las revueltas caseras, amansan los terrenos conquistados y escriben libros para entrenar al resto. Los espías te darán información y asesinarán a enemigos molestos, pero antes tienen que ser reclutados por el enemigo.



▲ Simplifica, Majestad, simplifica... No te dejes asustar por las docenas de reinos rivales. Antes de que te invadan deben invadir los reinos que os separan, así que preocúpate sólo de los vecinos. Manten las buenas relaciones mientras sea posible ofreciéndoles una hija en matrimonio, dándoles regalos y ayudándolos a conquistar a sus enemigos fronterizos.



▲ Aprovecha las Ventajas del Reino. Existen diez ventajas –Conquista Gloriosa, Orden Secreta, etc.– que se consiguen recolectando ciertos bienes. La mayoría requieren bienes exóticos, sólo accesibles mediante el comercio marítimo, así que una prioridad debe ser conquistar una provincia costera y construir un puerto.



▲ No seas tacaño... Muchos jugadores tienden a acumular oro para después comprar las mejores tropas o edificios. En «Knight of Honor» esto se penaliza con la inflación: si no gastas, sube, así que pierdes hasta un 30 ó 40% del dinero. Mejor baja los impuestos, invierte en Libros y Piedad, compra tropas y mejora las ciudades. En definitiva, gasta.

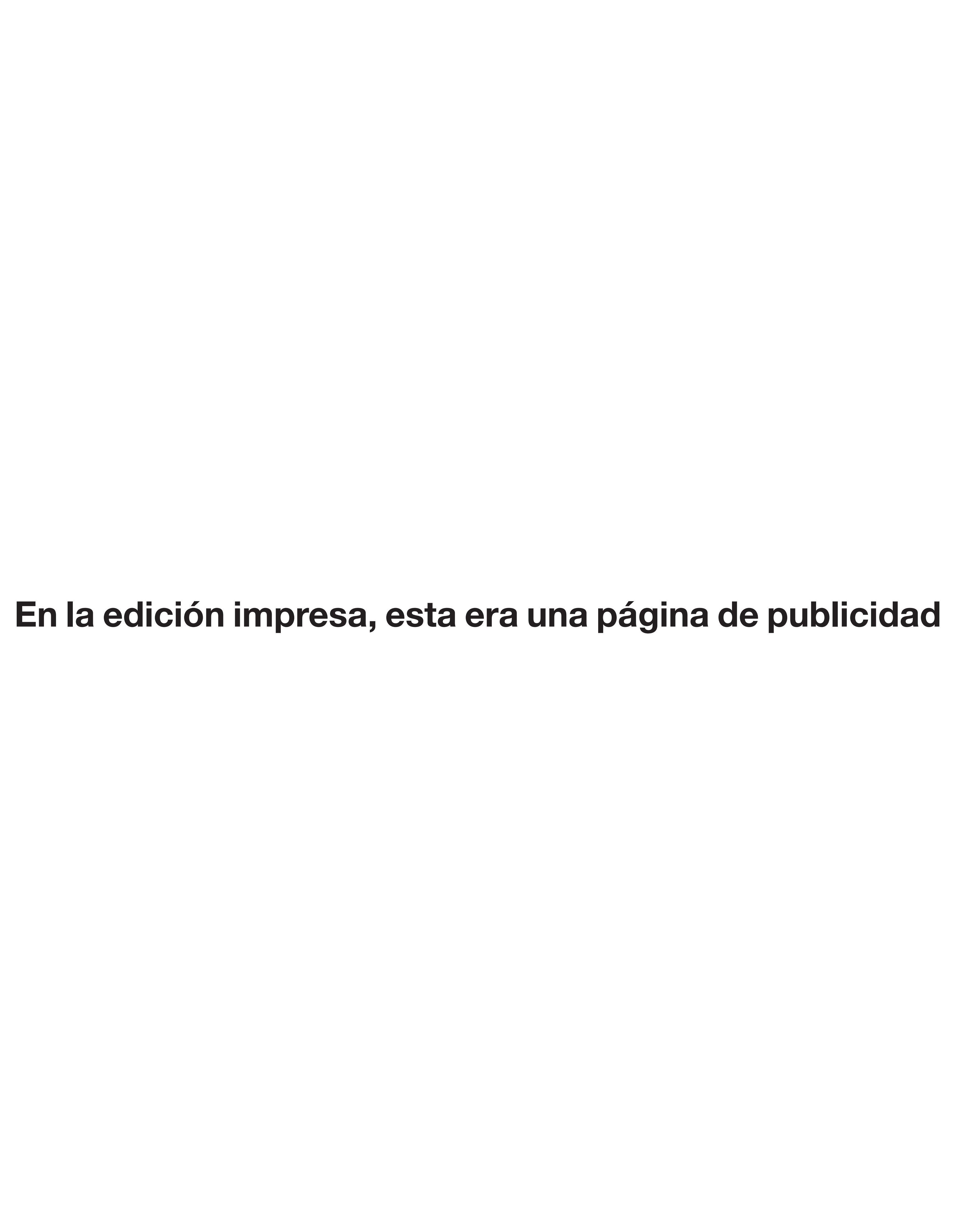


▲ Antes de atacar... acampa. Durante el ajetreo de la partida es normal olvidarse de un hecho vital: las tropas que viajan necesitan descansar. En momentos de guerra alterna una orden de movimiento con otra de acampada. Si viajan de noche desciende la moral, así que acampa obligatoriamente antes de una batalla aunque no estén cansados.



▲ En las batallas, planifica antes de actuar. Las tropas deben tener la moral alta, así que no pelees de noche. En plena refriega busca las posiciones elevadas y ataca por detrás o por los flancos. En los ataques a los castillos la paciencia es la mejor arma: reduce a los arqueros y ataca desde varias posiciones al mismo tiempo para separar a los defensores.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

¡Esto tiene truco!

¿Problemas? ¿Fases imposibles? ¿Enemigos demasiado duros? Si buscas soluciones imaginativas para los juegos más difíciles siempre puedes hacer uso de un... llamémoslo "camino alternativo". El que te "abren" las pequeñas ayudas, trucos y secretos que te ofrecemos en estas páginas.



AGE OF MYTHOLOGY THE TITANS

Más trucos con los dioses



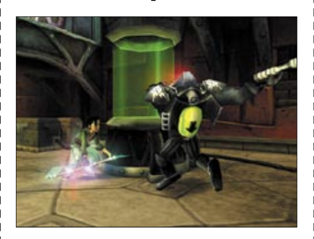
La balanza dejará de estar nivelada si haces buen uso de estos códigos. En medio de la partida, pulsa **[Intro]** y escribe:

» **l33t supa h4x0r:** Construye edificios mucho más rápido.
» **Barkbarkbarkbarkbark:** Consigues un perro.
» **channel surfing:** Pasa automáticamente al siguiente escenario de la campaña.
» **divine intervention:** Te devuelve todos los poderes divinos utilizados.
» **in darkest night:** Sirve para que se haga automáticamente de noche.
» **isis hear my plea:** Recibes todos los héroes de la campaña del «Age of Mythology» original.
» **mr. Monday:** La IA del juego te favorecerá.
» **reset button:** Derruirá todos los edificios construidos en la partida.
» **tinfoil hat:** Cambiará aleatoriamente la posesión de las unidades del juego.
» **titanomachy:** Recibes instantáneamente un titán.
» **zenos paradox:** Recibe poderes divinos aleatorios.



BEYOND GOOD & EVIL

Mini-Disc especiales



» **Mini-Disc de Animales:** Consigue hacer una foto a todas las especies animales que aparecen en el juego.
» **Mini-Disc de Perlas:** Colecciona todas las perlas que se pueden obtener a lo largo del mapa en el que estés.



DEVASTATION

Así, cualquiera gana...



Durante una partida individual, pulsa **[º]** para que aparezca la consola de trucos, en la que escribir cualquiera de los siguientes códigos:

» **bigheads:** Modo cabezas gigantes.
» **dopefish:** Todas las armas, modo dios y un montón de dinero.
» **horseheads:** Enemigos con cabezas de caballo.
» **postal:** Todas las armas y objetos.
» **orwell:** Enemigos con cabezas de caballo, de cerdo y de rata.
» **pigheads:** Enemigos con cabeza de cerdo.
» **ratheads:** Enemigos con cabeza de rata.
» **walk:** Devuelve todo al modo normal.

EL TRUCO DEL MES





CODENAME: PANZERS

Trampas bélicas

En medio de la partida, pulsa [Intro] y entonces, escribe uno de los siguientes códigos:

» **MONEYSONG: 1.000 puntos de prestigio para la unidad que hayas seleccionado.**
» **SPOTTHEBRAINCELL: 1.000 puntos de experiencia para la unidad seleccionada.**
» **MRHILTER: consigue refuerzos.**
» **ICYCLEREPAIRMAN: reparaciones gratuitas.**
» **SELFDEFENCEAGAINSTFRESHFRUITS: modo Dios.**
» **MOTORHEAD: mata de un solo disparo.**
» **DIRTYHUNGARIANPHRASEBOOK: gana la misión.**
» **THEFUNNIESTJOKEINTHEWORLD: efecto sorpresa...**







ETHERLORDS II

La victoria es tuya...

Pulsa **[º]** y abrirás la consola de trucos, en la que debes escribir etherrevelation para desbloquear el modo de trucos. A continuación, escribe cualquiera de los códigos siguientes:

» **give all:** 15 unidades de todo, excepto de ether.
» **hide_hand:** Esconde la mano del enemigo.
» **view players:** recibe información sobre todos los contendientes de la partida.
» **view army:** Recibes información sobre tu ejército.
» **view spells:** Listado con todos los códigos de hechizos y de criaturas disponible.
» **add creature [código de la criatura]:** Aparece la criatura cuyo código escribas.
» **add spell [código del hechizo]:** Consigues el hechizo cuyo código hayas escrito.
» **lose:** Pierdes la misión o batalla en curso.
» **open_fog:** Desaparece la niebla de guerra.
» **hide_fog:** Restaura la niebla de guerra.
» **win:** Gana la misión o la batalla que esté en curso.



GOTHIC II

Trampas no tan góticas...

Pulsa la tecla **[C]**, escribe la palabra **"marvin"** (sin comillas), pulsa de nuevo **[C]** y entonces pulsa **[F2]**. Si lo has hecho todo bien aparecerá la consola de trucos, en la que podrás escribir cualquiera de los códigos que te damos a continuación:

EL JUEGO DEL MES

CARMAGEDDON TDR 2000

Si no ganas con esto...

en el DVD Micromanía



Durante el juego, escribe hereComesTrouble. Una vez hecho eso, podrás escribir uno de estos códigos:

» **cash: abre todos los niveles.**
» **enablebuy: compras todos los coches.**
» **isetCar(Nombre): cambia el nombre del coche.**
» **makeai(Nombre): sirve para cambiar el nombre de tu oponente.**
» **dreakcar(Nombre): destroza el coche que pongas.**
» **WasteAll: destruye todos los coches.**
» **damagemultiplier3: aumenta el daño.**
» **invincible: serás invencible.**
» **adventure: desbloquea un nuevo mini-juego.**
» **lastlap: carreras a una sola vuelta.**
» **aioff: apaga la IA de los contrarios.**
» **aion: vuelve a "conectar" la IA de los contrarios.**
» **pedsoff: desaparecerán los peatones.**
» **pedson: reaparecerán los peatones.**

Pulsa la tecla [º] dos veces seguidas en medio de cualquier misión y se abrirá la consola de trucos. Entonces, escribe uno de estos dos:

» **FPS: obtienes acceso a todos los vídeos y secuencias del juego.**
» **GOMASSIVE: todas las misiones a tu disposición.**

insert gold: 1.000 unidades de oro por cada 100 puntos de experiencia que tengas.
hero import [Nombre]: Cambia tu personaje actual por el que hayas escrito.
toogle desktop: Todos los textos, barras, menús, etc..., desaparecerán.
cheat god: Inicia/finaliza el modo dios.
first person: Juego en primera persona.
cheat full: Toda la salud.
kill: Acaba con el enemigo al que estés enfocando.



HEARTS OF IRON
Todo, con tal de ganar la guerra



En medio de la partida pulsa **[F12]** para abrir la consola de trucos y escribe cualquiera de los códigos que aquí te ofrecemos. Para que desaparezca la consola, pulsa de nuevo **[F12].**
transports: Añade más transportes.
escorts: Añade más escoltas a las existentes.
nuke: Consigue una bomba atómica suplementaria.
supplies: Consigue 5.000 unidades más de ayuda.
coal: Consigue5.000 unidades más de carbón.
steel: Consigue5.000 unidades más de acero.
rubber: Consigue5.000 unidades más de caucho.
oil: Consigue5.000 unidades más de aceite.
nolimit: Desaparece cualquier limitación de movimiento de tus tropas.
difrules: Modo dios.
nowar: Se reducirá el afán bélico del enemigo.
nofog: Desaparece la niebla de guerra.
di: Aumenta en 500 puntos la influencia diplomática.

HITMAN CONTRACTS
Selección de Nivel

Abre el archivo **HitmanContracts.ini** con un editor de textos, como por ejemplo el Bloc de Notas, y busca la línea:
DefaultScene=
AllLevels\Logos.gms
Una vez localizada, cámbiala por esta otra:
DefaultScene=
AllLevels\LevelMenu.gms
Salva el archivo y reinicia el juego. Entonces aparecerá directamente un menú con el listado de misiones o niveles en que puedes comenzar a jugar.



LORDS OF THE REALM III
Todos los escenarios



En medio de cualquier partida, presiona al tiempo **[Shift]** e **[Intro]** y a continuación, escribe el siguiente código, teniendo en cuenta que en lugar de la "x" debes escribir el nombre del país, eso sí, en inglés (england, germany o france):
unlock_all "x": (Sin las comillas) Desbloquea todos los escenarios del país que hayas escrito.



MIDNIGHT CLUB II
Trucos a toda pastilla



En medio de una nueva partida (o tras grabar una partida previamente alamacenada), ve al menú de opciones y desde allí entra en el de trucos para escribir cualquiera de los que aquí te ofrecemos:
octane: Gana Nitro.
howfastcanitbe(0-9): Tus oponentes serán más rápidos o lentos, dependiendo del número que hayas escrito previamente.
starpower: No recibirás daños y si presionas la tecla **[F]** dispararás un arma.
leatherandlace: Además de los efectos del truco anterior, si pulsas la tecla **[H]** lanzarás un cohete desde el coche.
starlite: Consigues una vista muy especial.
howhardcanitbe(0-9): Establece el grado de dificultad.
yerbamate: Obtienes nitros ilimitados.
rimbuk: Desbloquea todos los coches, modos, ciudades y conductores en el modo arcade.
griswold: Desbloquea todas las ciudades.
theparrot: Desbloquea todos los modos de juego.

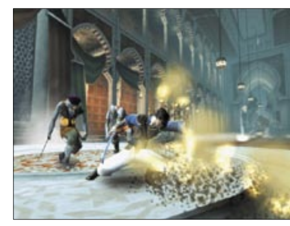
N

NHL 2004
Nuevos jugadores, y son muy raros...

Jugadores del Equipo de EA: echa un vistazo a los créditos con el equipo de EA que ha creado el juego y escribe el nombre de cualquiera de ellos como el nombre de un jugador que vayas a crear para tu partida.
Jugadores del grupo musical Alien Ant Farm: Para jugar con los miembros de esta banda, usa cualquier de estos nombres para crear un jugador. Se llaman Terence Corso, Mike Cosgrove, Dryden Mitchell o Tye Zamora.
Jugadores de la banda musical Gob: Los nombres de estos artistas son Theo Gobzinakis, Gabe Metal, Gob Stomper, Tom Whacker, Pat Wolfman o Craig Would.



PRINCE OF PERSIA LAS ARENAS DEL TIEMPO
Volviendo a los orígenes



Desbloquea un nivel 3D del primer «Prince of Persia» comenzando una nueva partida. Comenzarás en un balcón, pero no debes entrar por él.
En su lugar, mantén pulsada la **tecla X** y presiona **[Espacio], botón izquierdo del ratón, E, C, E, [Espacio], botón izquierdo del ratón y C.**

EL TRUCO DEL LECTOR
ARX FATALIS
Hechizos muy especiales



Podrás activar todos estos trucos manteniendo pulsado [CTRL] mientras dibujas las runas de igual modo que realizas los hechizos. Practica y ya verás qué fácil.

M, A, X: modo dios (todas las runas y armas, e invencibilidad).
S, D, S, D: las cabezas de todos los personajes controlados por el ordenador sufrirán un extraño crecimiento...
U, U, W: el aspecto gráfico del juego variará; qué, ¿te convence...?
M, A, R: un huevo de pascua muy interesante.
P, O, M: consigues la Espada Gigante de Lord Inut.
R, A, F: movimiento rápido.
Runa de las Escaleras x 3: camina por las paredes.

J. Altamirano (Madrid)

PRO EVOLUTION SOCCER 3
Cambia las estadísticas de los equipos

En el menú principal del juego, entra en el modo de edición. Una vez en él edita un jugador cualquiera y selecciona **"introducir un código"**, para introducir uno de estos dos:
2999: Este código reducirá todos las estadísticas de todos los jugadores en 5 puntos.
1999: Con éste las estadísticas aumentarán en 5 puntos.

PROJECT IGI 2 COVERT STRIKE
Poniendo las cosas un poquito más fáciles

En el menú principal, escribe la palabra clave **"nada"** (escríbela sin comillas).
A continuación, escribe los siguientes códigos para disfrutar de una serie de ventajas.
easy: IA del juego menos desarrollada, siendo todo mucho más sencillo.
allgod: Modo dios.
allammo: Consigues munición ilimitada.

Desbloquea de golpe todas las misiones

En el menú principal, pulsa al tiempo las teclas **[Ctrl] + [Shift] + [Alt] + [F9]**. ¡Hecho!



RISE OF NATIONS THRONES & PATRIOTS
Construye a toda velocidad

Cuando estés jugando, pulsa **[ENTER]** para hacer aparecer el modo de chat y escribe **"cheat keys on"** (sin las comillas) para pulsar de nuevo **[ENTER]** a continuación. A partir de este momento podrás pulsar una de estas combinaciones de teclas :
ALT + F5: obtienes 1.000 unidades de materias primas.
ALT + F9: finaliza de una vez la búsqueda de materias, la creación de unidades, o la construcción de edificios.



LA MEJOR ESTRATEGIA HISTÓRICA

TODA LA HISTORIA
- Civilization III
- Empire Earth
- Rise of Nations

LA EDAD ANTIGUA
- Imperivm II
- Esparta
- Praetorians

LA EDAD MEDIA
- Age of Empires II
- Medieval Total War
- Castle Strike
- Crusader Kings
- Lords of the Realm III

DEL RENACIMIENTO A LA ERA MODERNA
- Anno 1503
- Empires: Los Albores de la Era Moderna
- Un Imperio bajo el Sol: Victoria
- Europa Universalis II

LA ERA DE LOS CORSARIOS
- Patrician III
- Port Royale

LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL
- Codename: Panzers
- Commandos III
- Soldiers: Heroes of World War II
- Blitzkrieg
- Hearts of Iron
- Afrika Korps vs Desert Rats



JUEGOS DE ESTRATEGIA HISTÓRICA

La historia en juego

Quieres revivir la historia, ¿o quizá prefieres cambiar su curso? No digas más, eres un incondicional de la estrategia histórica. Y precisamente para ti hemos preparado este extenso repaso a los juegos más emblemáticos del género.

TODA LA HISTORIA

Si ya es difícil hacer que un juego sea realista, imagina si además debe estar basado en la Historia. Y ya no veas si además abarca la de toda la humanidad y para colmo te permite llevar a tu civilización por el rumbo que tú mismo le marques. Pues hay unos pocos juegos así y todos ellos son pequeñas maravillas.





Civilization III

- Compañía: Firaxis ➲ Distribuidor: Atari
- Expansiones: «Play the World» y «Conquest»
- Comentado en MM: 87 ➲ Puntuación MM: 90

La tercera entrega de la saga mejora enormemente el sensacional concepto de juego, aportando las diferencias entre civilizaciones, mejorando el apartado gráfico y desarrollando aspectos como la diplomacia y el comercio. Convierte el desafío de construir un imperio en una aventura apasionante, que nos lleva por las distintas épocas de la civilización humana. Es todavía hoy, uno de los imprescindibles del género.

Infomanía

- Período histórico: Desde el 4.000 a.C. hasta el 2.300 d.C.
- Campañas: 1
- Dificultad: Moderada
- Entorno: Mapas 2D
- Estilo: Construye un Imperio (por turnos).
- Desarrollo: Dinámico.
- Bandos disponibles: 16, con norteamericanos, chinos, egipcios, griegos, ingleses, franceses, alemanes, romanos...

Empire Earth

- Compañía: Stainless Steel ➲ Distrib.: Vivendi
- Expansiones: «The Art of Conquest»
- Comentado en MM: 83 ➲ Puntuación MM: 98



Este título recogió la antorcha de todos los "construye y conquista" históricos y trató de llevarla hasta lo más alto. La misma mecánica de juego de los «Age of Empires» pero en 3D. Predomina la gestión y el desarrollo tecnológico.

Rise of Nations

- Compañía: Big Huge Games ➲ Distrib.: Microsoft
- Expansiones: «Thrones & Patriots»
- Comentado en MM: 102 ➲ Puntuación MM: 94



Es un compendio magistral de lo mejor de la estrategia histórica, pero sin aportaciones originales. Partimos de una pequeña aldea y tenemos todo el mundo por conquistar. Probablemente es el último gran juego en 2D de la estrategia.

LA EDAD ANTIGUA

Cartagineses, Egipcios, Persas, Griegos... sin olvidar, claro, los Romanos, todos ellos todos ellos dieron origen a nuestro mundo. De las grandes civilizaciones, además de la cultura, hemos heredado una historia apasionante que está ampliamente representada en unos cuantos juegos de estrategia.

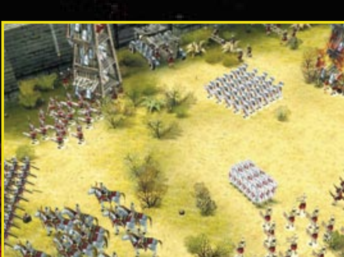
Imperivm II Las Guerras Púnicas

- Compañía: Haemimont Games
- Distribuidora: FX Interactive ➲ Expansiones: No
- Comentado en MM: 108 ➲ Puntuación MM: 85



Inspirado en las Guerras Púnicas, –Roma contra Cartago– «Imperivm II» hace una recreación histórica sencilla pero bastante convincente. No es un juego innovador, pero aporta ideas originales: controlamos los recursos en lugar de generarlos.





Praetorians

- Compañía: Pyro Studios/EIDOS
- Distribuidor: Proein ➲ Expansiones: No
- Comentado en MM: 98 ➲ Puntuación MM: 95

Este juego supuso la apuesta española por la estrategia en el mercado internacional. Sus bazas: un espectacular despliegue gráfico en 3D, una cuidadosa ambientación histórica, inspirada en el Imperio Romano y un sistema de juego orientado hacia la táctica y sin recursos que recoger. Apenas existen edificios que construir y además, casi todos ellos están destinados a preparar una táctica defensiva.

Infomanía

- Período histórico: El Imperio Romano (Siglo I a.C.)
- Campañas: 1
- Dificultad: Moderada
- Entorno: Escenarios 3D
- Estilo: Táctica en tiempo real. Sin gestión de recursos
- Desarrollo: Lineal
- Bandos disponibles: 3, romanos, pueblos bárbaros y egipcios

Esparta

- Compañía: Slitherine ➲ Distribuidora: Friendware
- Expansiones: «Las Puertas de Troya»
- Comentado en MM: 114 ➲ Puntuación MM: 69



La Edad Antigua está de moda en Hollywood, así que nos llueven los títulos de la época. Como este «Esparta», que está lleno de buenas intenciones, alternando mapas para gestión con escenarios 3D para las batallas. Mejorable, pero correcto.

Hay muchas maneras de aproximarse a la historia. Es posible, aunque aburrido, hincar los codos y memorizar datos y fechas. O hacerlo, como os proponemos en en este reportaje, de un modo mucho más divertido: reviviendo en nuestro Pc todos los acontecimientos que han marcado el signo de los tiempos, con ayuda de los juegos de estrategia histórica, uno de los géneros que goza de mejor salud en el mundo de los videojuegos.

Los más veteranos recordarán que la estrategia histórica ha estado presente en PC desde sus inicios con «The Ancient Art of War» –el primero en tiempo real– o «Juana de Arco», que ofrecía complicadas opciones diplomáticas y permitía llevar a cabo asedios, eso sí, un pelín arcades.

Los juegos de estrategia que abarcan toda la historia de la humanidad no siempre buscan el realismo, pero sí nos ponen frente a los desafíos de una civilización

LOS COMIENZOS

Pero fue en 1998, con «Age of Empires», cuando nació la fiebre por la estrategia histórica. Hagamos memoria. Por entonces la fórmula de la estrategia en tiempo real del tipo "construye y conquista" causaba furor. Los «Command & Conquer» de turno, «Dune II», «Warcraft», «Starcraft»... copaban los primeros puestos de las listas de ventas. No tardaría mucho en llegar alguien y adaptar el concepto a un nuevo tipo de juego, la estrategia histórica. Y fue Rick Goodman quien desarrolló «Age of Empires», un título con una irresistible combinación entre calidad gráfica, alta dificultad y una cuidada am- ▶▶

EDAD MEDIA

Tras la caída del Imperio Romano los grandes pueblos se disgregaron y dieron lugar a múltiples reinos feudales en constante pugna contra sus vecinos –o familiares– por la supremacía territorial, religiosa y cultural. La Edad Media es una época de oscuridad, muy belicosa y, quizá por ello, también fascinante. Buena parte de los mejores juegos de estrategia recogen este amplio período histórico y unos pocos lo hacen con un rigor, profundidad y realismo sorprendente.

Lords Of The Realm III

- Compañía: Impressions Games
- Distribuidor: Vivendi · Expansiones: No
- Comentado en MM: 114 · Puntuación MM: 55



La saga «Lords of the Realm» es un mito en la historia de los videojuegos, pero por desgracia esta tercera entrega no supo estar a la altura, intentando aplicar el tiempo real en el sistema de juego de la serie de un modo muy desacertado.





Medieval. Total War

- Compañía: The Creative Assembly/Activision
- Distribuidor: Proein · Expansiones: «Viking Invasion»
- Comentado en MM: 92/93 · Puntuación MM: 92

«Medieval Total War» vino a consagrar el estilo iniciado con su predecesor, «Shogun». La fórmula es sencilla y efectiva. Emplea el desarrollo por turnos para la gestión de un imperio y deja el tiempo real para las batallas con decenas de miles de unidades y en entornos 3D. Las fortalezas, las armas de asedio, la caballería, los arqueros... cada unidad cobra la importancia que históricamente le corresponde.

Infomanía

- Período histórico: Siglos XII a XV
- Campañas: 1
- Dificultad: Moderada
- Entorno: Mapas 2D y batallas en 3D
- Estilo: Construcción de un imperio (por turnos) con batallas (tiempo real)
- Desarrollo: Dinámico.
- Bandos disponibles: 12, imperios de Europa, África y Oriente Medio

Castle Strike

- Compañía: Data Becker
- Distribuidor: Data Becker · Expansiones: No
- Comentado en MM: 112 · Punt. MM: 70



Los castillos de Edad Media tienen un atractivo indiscutible. «Castle Strike» nos convierte en un señor feudal cuya obsesión está en crear una fortaleza inexpugnable y tomar las de sus adversarios. La arquitectura es aquí un factor crucial.



Crusader Kings

- Compañía: Paradox
- Distribuidor: Friendware · Expansiones: No
- Comentado en MM: 114 · Puntuación MM: 80

Antes de decir nada, éste no es como los otros juegos creados por Paradox. El sistema de juego es bien distinto. Ahora te sitúas en la Europa feudal –en plena Edad Media– y tu objetivo es mantener tu dinastía en el poder mientras gestionas la economía y el ejército en tus dominios. Puedes jugar como conde, duque o rey. Y no te asustes si en algún momento tienes que dar muerte a tu hermano. Estas cosas pasaban...

Infomanía

- Período histórico: Alta Edad Media
- Campañas: 1
- Dificultad: Elevada
- Entorno: Mapas 2D
- Estilo: Construir un imperio (desarrollo en tiempo real)
- Desarrollo: Dinámico, aunque con muchos eventos históricos
- Bandos disponibles: Cualquiera de los feudos de la Europa cristiana





Age of Empires II
Age of Kings

- Compañía: Ensemble Studios/Microsoft
- Distribuidor: Microsoft · Exp.: «The Conquerors»
- Comentado en MM: 59 · Puntuación MM: 92

«Age of Empires II» es más del original pero mucho mejor. Esencialmente, conserva el mismo sistema de juego, pero desarrolla todas sus virtudes hasta el extremo, con muchas más civilizaciones, escenarios más grandes, unidades más variadas y complejas, mejores gráficos... Introdujo figuras célebres en sus campañas en referencia a hechos históricos.

Infomanía

- Período histórico: De la caída de Roma al descubrimiento de América.
- Campañas: 5
- Dificultad: Considerable
- Entorno: Mapa 2D
- Estilo: Construye y conquista (tiempo real)
- Desarrollo: Lineal
- Bandos disponibles: 13, pueblos de Europa, Asia, África y Oriente.

El asedio a fortalezas, los señores feudales, las Cruzadas, las intrigas políticas... La Edad Media es una de las épocas más fascinantes para la estrategia

bientación histórica que permitía empezar con una tribu neolítica y acabar construyendo los mismísimos Jardines de Babilonia. Y todo sin salirse de los cánones de la estrategia en tiempo real. Fue un exitazo y tuvo numerosas imitaciones.

Claro que no todo eran clones: También en 1998 unos españoles darían con otra fórmula revolucionaria: un grupo de comandos especiales realizando misiones suicidas en la 2ª Guerra Mundial. O lo que es lo mismo, «Commandos».

Entre tanta guerra la compañía alemana Sunflowers apostó por la gestión pacífica actualizando las ideas que en 1991 sembró el visionario Sid Meier con su «Civilization». El juego fue «Anno 1602», un título de estrategia histórica más centrado

DEL RENACIMIENTO A LA ERA MODERNA

El Siglo XIV dio paso a una nueva era de expansión. Con el perfeccionamiento de los navíos, –lo que facilitó el comercio– y no pocos inventos cruciales, se abrieron nuevas oportunidades para las naciones dispuestas a aprovecharlas. Y, así ha sido, casi hasta nuestros días. Bueno, hay quien dice que la expansión colonial no ha cesado, que sólo ha cambiado... Son unos cuantos siglos y, mientras algunos juegos se limitan a una breve etapa, los hay que se atreven a abarcarlos todos.

Anno 1503

➔ Compañía: Max Design ➔ Distribuidor: EA
➔ Expans.: «Treasures, Monsters & Pirates» (no distribuida) ➔ Coment. MM: 99 ➔ Punt. MM: 77

Que sí, te aseguramos que someter la naturaleza, construir ciudades y explotar materias primas tiene su encanto. Y si no, que se lo digan a los miles de seguidores de «Anno 1503». Empiezas con un barco, pero puedes llegar muy lejos.







Empires
Los Albores de la Era Moderna

➔ Compañía: Stainless Steel/Activision
➔ Distribuidor: Proein ➔ Expansiones: No
➔ Comentado en MM: 106 ➔ Puntuación MM: 96

Si has visto «Age of Empires» poco más hay que decirte, salvo que este juego empieza más o menos donde se queda «AOE II: Age of Kings». Esto es, en la Edad Moderna, y acaba en la Segunda Guerra Mundial. Sus gráficos 3D tiene espectaculares diseños de unidades, edificios y escenarios. La mecánica es clásica, pues consiste en construir y conquistar.

Infomanía

➔ Período histórico: Del Siglo XIV a la 2ª Guerra Mundial
➔ Campañas: 3
➔ Dificultad: Moderada
➔ Entorno: 3D
➔ Estilo: Construye y conquista (tiempo real)
➔ Desarrollo: Lineal
➔ Bandos disponibles: 7, Corea, Alemania, China, Inglaterra, Estados Unidos, Francia y Rusia.

Europa Universalis II

➔ Compañía: Paradox
➔ Distribuidor: UbiSoft ➔ Expansiones: No
➔ Comentado en MM: 92 ➔ Puntuación MM: 75

Otro de los títulos con el sello Paradox. Es decir, con mapas, rigor histórico y gran profundidad. Es tan largo –de 1.419 a 1.820 paso a paso– que resulta todo un triunfo acabar una partida. Te encantará si eres un fanático de la historia.







Un Imperio bajo el Sol
Victoria

➔ Compañía: Paradox
➔ Distribuidor: Friendware ➔ Expansiones: No
➔ Comentado en MM: 109 ➔ Puntuación MM: 81

Muchos consideran que es el mejor de todos los juegos con el inconfundible sello de Paradox. Desde luego, si eres aficionado a la historia probablemente no encontrarás otro título tan realista y, al mismo tiempo, con tantas posibilidades. Eso sí, exige cierta dedicación ya que cuesta dominar todos sus apartados y sus gráficos no son otra cosa que mapas en 2D.

Infomanía

➔ Período histórico: De 1.836 a 1.920
➔ Campañas: 1
➔ Dificultad: Elevada
➔ Entorno: 2D
➔ Estilo: Construir un imperio (tiempo real)
➔ Desarrollo: Dinámico, aunque repleto de eventos históricos
➔ Bandos disponibles: Todos los Estados existentes en el mundo entre 1.836 y 1.920

Las colonización marcó el ocaso de algunas potencias y el nacimiento de otras; una era con grandes oportunidades para un estratega audaz

en la diplomacia y el comercio. Y, sin duda, uno de los más divertidos y adictivos que se han hecho nunca. Las semillas de la estrategia histórica estaban plantadas y germinando.

LA CONSAGRACIÓN

Rick Goodman, al mando de Ensemble Studios, no perdió el tiempo y en 1999 lanzó la segunda parte de su saga, «Age of Empires II: Age of Kings», quizá uno de los mejores juegos de estrategia histórica de todos los tiempos, con todas las virtudes de su predecesor al más alto nivel.

Al tiempo, nuevos estudios trabajaban con el fin de asombrar a los aficionados, un poco aburridos ya de la fórmula "construye y conquista". Fueron los chicos de Creative Assembly quienes con «Shogun Total War» (año 2000, demostraron que la estrategia histórica tenía aún mucho que ofrecer, con un sistema de juego revolucionario: en un mapa y por turnos el jugador gestionaba sus provincias, ▶▶

LAS EDADES DE LA ESTRATEGIA

Seguro que te lo has preguntado alguna vez. ¿Por qué casi todos los juegos de estrategia histórica van sobre Roma, sobre la Edad Media o sobre la Segunda Guerra Mundial? Pues la respuesta es bien sencilla: porque son las épocas favoritas de casi todo el mundo. Puedes encontrar los mismos ejemplos llevados al cine. En las tres épocas se dieron grandes acontecimientos, sacudidas que cambiaron un mundo convulso e inestable y, no en vano, ocupan también los principales capítulos de la historia.

▶ El Imperio Romano sigue siendo uno de los periodos históricos más fascinantes para la mayoría de la gente. Las guerras Púnicas, la campaña de las Galias, la conquista de Egipto... son excelentes escenarios para ser llevados a un juego de ordenador y pasarlo en grande.

▶ Lo mismo que la Edad Media, en la que ya encontramos muchos de los Estados modernos europeos, sin olvidar los castillos y la posibilidad de construirlos o tomarlos después de largos asedios con las tácticas y armas más ingeniosas.

▶ La Segunda Guerra Mundial es –por así decirlo– la madre de todas las guerras. También es el último gran conflicto bélico y dio forma al mundo actual. Su gran amplitud ofrece muchos escenarios y posibilidades en un juego.



LOS CORSARIOS

El descubrimiento del Nuevo Mundo animó a las potencias y a los aventureros a aquello de "hacer las américas". Ésta es una época para los emprendedores, los que tienen ambición de riqueza y parten en busca de los tesoros de una tierra virgen. Claro que, en los mares que la rodeaban, proliferaron otras empresas menos nobles... Es el turno de los piratas. Tu turno, si lo deseas.

Patrician III

- Compañía: Ascaron
- Distribuidor: Fx Interactive
- Expansiones: No
- Comentado en MM: 107
- Punt. MM: 90



«Patrician III» te convierte en un comerciante del siglo XIV, en el entorno de la Liga Hanseática. Era una especie organización comercial entre ciudades del norte de Alemania, los países escandinavos e Inglaterra. El objetivo es enriquecerse.





Port Royale

- Compañía: Ascaron
- Distribuidor: Friendware
- Expansiones: No
- Comentado en MM: 103
- Puntuación MM: 80

Imáginate con un barco heredado en el siglo XVII y con muchas ganas de forrarte. ¿Qué haces? Pues te vas al Caribe. Una vez allí ya decidirás si quieres ser un honrado comerciante o un temible pirata, independiente o al servicio de un país. Si logras ser nombrado gobernador de una ciudad, podrás administrar sus recursos, defenderla, trabajar por su prosperidad ..y por la tuya. El problema: que resulta complicado.

Infomanía

- Período histórico: Siglos XVI y XVII
- Campañas: 1
- Dificultad: Considerable
- Entorno: 2D
- Estilo: Estrategia de gestión (tiempo real).
- Desarrollo: Dinámico
- Bandos disponibles: Puedes ser pirata o comerciante, y servir a los españoles, los franceses, los ingleses o los alemanes.

¿CUÁL ES TU ESTRATEGIA?

- **CONSTRUYE Y CONQUISTA:** Casi siempre es en tiempo real y también es el estilo más extendido entre los juegos de estrategia histórica. Se trata de recolectar una serie de recursos, construir los distintos edificios y, una vez hecho eso, "fabricar" unidades o mejorar su tecnología. Justo lo que ofrece «Age of Empires».
- **CONSTRUIR UN IMPERIO:** Aquí la cosa cambia. A lo largo de una campaña dinámica, con objetivos a largo plazo, dirigimos un Estado, que suele empezar siendo algo más bien pequeño, como una aldea, y acaba convertido en un auténtico monstruo mundial. Es el estilo de juegos como «Civilization III» o «Victoria».
- **TÁCTICO:** La diferencia entre el estilo táctico y todos los demás es que aquí no hay diplomacia, ni economía y rara vez hay gestión de recursos. Asumes el rol de un comandante de campo y diriges tus tropas para cumplir los objetivos que se te han asignado desde el estado mayor. Es el caso de juegos como «Codename: Panzers», «Soldiers» o «Commandos».
- **ESTRATEGIA DE GESTIÓN:** Su principal característica es que el aspecto bélico ocupa un lugar más bien complementario en su sistema de juego. Aquí se trata de gestionar rutas comerciales, elegir productos, construir edificios, forjar alianzas... Son juegos como «Anno 1503» o «Patrician III».

LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

De 1.939 a 1.945 el mundo sufrió el mayor conflicto de la Historia, el más cruel y dramático. Los países más poderosos participaron en él, llevando la lucha a todos los continentes, en múltiples escenarios. Por ello, la 2ª Guerra Mundial es una de las principales fuentes de la estrategia histórica.

Blitzkrieg

- Compañía: Nival Interactive
- Distrib.: Proein
- Expansiones: «Burning Horizon»
- Comentado en MM: 107
- Puntuación MM: 80



Esta palabreja –significa guerra relámpago– da nombre a la estrategia con fulgurantes victorias que ideó la Wehrmatch . Manda tus blindados en tropel y tira millas... Bueno, es algo más complicado, porque lo mejor es su sensacional IA.



Comandos III
Destination Berlin

- Compañía: Pyro Studios/EIDOS
- Distribuidor: Proein
- Expansiones: No
- Comentado en MM: 105
- Puntuación MM: 94

«Commandos III» es la culminación de una de las sagas más distintivas del género. Nos pone al mando de un grupo de operaciones especiales aliado, que tiene a su cargo las misiones más delicadas, dentro de un contexto en el que debíamos preparar la ofensiva para derrotar al Tercer Reich. Tiene un enfoque táctico y exige ingenio a cambio de mucha diversión.

Infomanía

- Período histórico: La 2ª Guerra Mundial
- Campañas: 3, Europa Central, Normandía y Stalingrado
- Dificultad: Elevada
- Entorno: 2D
- Estilo: Táctica en tiempo real
- Desarrollo: Lineal
- Bandos disponibles: 1, aliados (y alemanes en multijugador)

▶▶ sus recursos, la diplomacia... para luego vivir las batallas, dirigiendo sus ejércitos en escenarios 3D. La fórmula cuajó y dio lugar a un nuevo estándar gracias a que permitía la gestión de grandes imperios en campañas dinámicas.

Con todo, la cosa no quedó ahí. Una pequeña compañía, Paradox, halló otro camino alternativo. «Europa Universalis II» permitía jugar en tiempo real dirigiendo el destino de cualquier estado que existiera entre 1419 y 1802; casi nada. Sus virtudes: la complejidad y el rigor histórico pero a costa de la espectacularidad gráfica y de una curva de aprendizaje pronunciada.

Por su parte, Rick Goodman lanza en 2001 «Empire Earth», que permite jugar desde el amanecer de la humanidad hasta el futuro y en escenarios en 3D.

LO MEJOR, PARA EL FINAL

Desde ahí, el género se ha superado cada vez más. «Civilization III» (2002) reivindicó el liderazgo de esta saga en la gestión



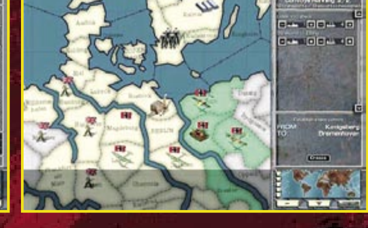

Soldiers
Heroes of World War II

- **Compañía:** Best Way/Codemasters
- **Distribuidor:** Proein **Expansiones:** No
- **Comentado en MM:** 115 **Puntuación MM:** 80

A caballo entre el estilo de «Commandos» y la acción táctica de «Hidden & Dangerous», «Soldiers» te pone al mando de un pelotón que debe superar pequeños pero difíciles objetivos. Contempla todo tipo de armas y vehículos, y posee una enorme variedad de acciones. Con un estilo, sobre todo, táctico es una alternativa que combina acción y estrategia.

Infomanía

- **Período histórico:** La 2ª Guerra Mundial.
- **Campañas:** 4, con los principales frentes de la guerra en Europa
- **Dificultad:** Moderada
- **Entorno:** Escenarios 3D
- **Estilo:** Táctica en tiempo real
- **Desarrollo:** Lineal
- **Bandos disponibles:** 4, británicos, alemanes, rusos y americanos.

Hearts of Iron

- **Compañía:** Paradox
- **Distribuidora:** Friendware **Expansiones:** No
- **Comentado en MM:** 97 **Puntuación MM:** 83

No hay juego en el género que se ocupe de la Segunda Guerra Mundial con tanto rigor. Para ello, Paradox adapta el sistema de juego de «Europa Universalis II» a «Hearts of Iron». El resultado es el juego más completo que se ha hecho nunca sobre un importante conflicto bélico. Eso sí, el espectáculo no es su fuerte. A muchos se les atragantarán un poco los mapas en 2D y la complejidad de su sistema de juego.

Infomanía

- **Período histórico:** Desde 1936 hasta 1946
- **Campañas:** 1
- **Dificultad:** Elevada
- **Entorno:** 2D
- **Estilo:** Construir un imperio (tiempo real)
- **Desarrollo:** Dinámico, aunque repleto de eventos históricos
- **Bandos disponibles:** Todos los Estados del mundo existentes entre 1936 y 1946




Codename: Panzers

- **Compañía:** Stormregion/CDV
- **Distribuidor:** Zeta Games **Expansiones:** No
- **Comentado en MM:** 116 **Puntuación MM:** 94

Una maravilla que ilustra el giro que ha dado la estrategia en los últimos meses. Ya no ocuparse de los recursos. Con las unidades que se nos asignen o que elijamos –según la situación– nos las tenemos que apañár. Luego, el juego equilibra el desafío de cada misión con la aparición de refuerzos, a medida que se cumplen los objetivos. Se trata de un juego con táctica, realismo y una realización técnica soberbia.

Infomanía

- **Período histórico:** La 2ª Guerra Mundial
- **Campañas:** 3, una para cada personaje.
- **Dificultad:** Considerable
- **Entorno:** 3D
- **Estilo:** Táctica en tiempo real
- **Desarrollo:** Lineal
- **Bandos disponibles:** 3, alemanes, aliados y soviéticos





Afrika Korps vs. Desert Rats

- **Compañía:** Digital Reality
- **Distribuidor:** Nobilis **Expansiones:** No
- **Comentado en MM:** 109 **Punt. MM:** 84

En el Norte de África también hubo duros combates, ¿no te suenan los nombres de Rommel y Montgomery? Este juego recrea aquellas batallas desde una perspectiva táctica y rigurosa.



El género ha recreado, de múltiples maneras, el último conflicto bélico que involucró a países de todo el mundo, con sus poderosos ejércitos y amplios frentes

de imperios, actualizando su gran jugabilidad y con un buen lavado de cara visual.

Paradox continuó lanzando títulos como «Hearts of Iron», «Victoria», y el último, «Crusader Kings», con cambios sensibles con respecto a los anteriores.

A «Shogun. Total War» le siguió «Medieval. Total War», un juego ambientado en la Edad Media que se convirtió en una referencia del género. Lo mismo que «Commandos III» o «Praetorians», la apuesta de Pyro por la estrategia más bélica.

«Empires. los Albores de la Era Moderna» fue el «Age of Empires III» oficioso al continuar la saga donde se quedó, en la Edad Moderna. Aunque, eso sí, con un lavado de cara importante y en 3D.

Los últimos lanzamientos han dado otro pequeño giro al género, apostando por una fórmula más táctica en la que la gestión de recursos y la creación de bases dejan paso a un sistema de juego más orientado a la estrategia pura y dura. También cobra mayor importancia un apartado gráfico impecable y un gran realismo en los diseños de las unidades. Hablamos de «Codename: Panzers», «Soldiers: Heroes of World War II» o «Afrika Korps Vs Desert Rats».

En fin, que tanto si te gusta construir un imperio, como las refriegas rápidas, o dirigir gigantescos ejércitos en épicas batallas, encontrarás un título que colmará todas tus expectativas. Y respecto al futuro, echa un vistazo a «Imperial Glory» o «Rome. Total War». Un lujo, ¿no? ■ L.E.C.

BUSCA, COMPARA Y ELIGE TU

	TODA LA HISTORIA			LA EDAD ANTIGUA			EDAD MEDIA				
Título	Civilization III	Empire Earth	Rise of Nations	Imperivm II	Esparta	Praetorians	Age of Empires II	Medieval Total War	Castle Strike	Crusader Kings	Lords of the Realm III
Período histórico	Desde el 4.000 antes de Cristo hasta el 2.300 después de Cristo	500.000 años, desde el des-cubrimiento del fuego hasta el futuro	6.000 años. Desde la Edad Antigua hasta la Era de la Información	Las Guerras Púnicas (Siglo III a Siglo II antes de Cristo)	Siglo XII antes de Cristo	Siglo I antes de Cristo	Desde la caída de Roma hasta el descubri-miento de América	Siglo XII a siglo XV	Edad Media	Alta Edad Media	Edad Media
Idioma	Castellano (textos, voces y manual)	Castellano (textos, voces y manual)	Castellano (textos, voces y manual)	Castellano (textos, voces y manual)	Castellano (textos, voces y manual)	Castellano (textos, voces y manual)	Castellano (textos, voces y manual)	Castellano (textos y manual), inglés (voces)	Castellano (textos, voces y manual)	Castellano (textos y manual)	Castellano (textos, voces y manual)
PEGI/ADESE	Todas las edades	+12	+12	+12	+7	+13	Sin clasificar	+13	+7	+3	+12
Dificultad	Moderada	Moderada	Moderada	Asequible	Asequible	Moderada	Considerable	Moderada	Moderada	Elevada	Asequible
Escenarios	El mundo	El mundo	El mundo	Europa y norte de África	Mediterráneo oriental	Europa y norte de África	Europa, Asia, América, África	Europa y norte de África	Europa	Europa, norte de África, oeste de Asia	Europa
Editor	No	Sí, de civilizaciones	Sí, de escenarios	Sí, de mapas	No	No	Sí, de mapas	Sí, de batallas	No	No	Sí, de castillos
Precio (actual)	19,99 €	14,95 €	49,95 €	19,95 €	39,95 €	19,95 €	29,95 €	47,95 €	19,95 €	44,95 €	26,95 €
Desarrollo	Dinámico	Lineal	Dinámico	Lineal	Dinámico	Lineal	Lineal	Dinámico	Lineal	Dinámico	Lineal
Multijugador	No	Sí, hasta 7 jugadores	Sí, hasta 7 jugadores	Si, hasta 8 jugadores	Sí, hasta 2 jugadores	Sí, hasta 8 jugadores	Sí, hasta 8 jugadores	Sí, hasta 7 jugadores	Sí, hasta 8 jugadores	Sí, hasta 32 jugadores	Sí, hasta 8 jugadores
Modos individual	Campaña	Campaña y escaramuza	Campaña y batalla rápida	Campaña y escaramuza	Campaña	Campaña y escaramuza	Campaña y escaramuza	Campaña y batallas	Campaña y escaramuza	Campaña	Campaña y batallas
Calidad Gráfica	Baja	Alta	Media	Media	Baja	Alta	Media	Alta	Muy alta	Muy baja	Baja
Entorno	2D	3D	2D	2D	3D	3D	2D	2D/3D	3D	2D	3D
Bandos	16	21	18	4	Hasta 100	3	13	12	3	Más de 100	4
Tipos de unidades	Terrestres, navales y aéreas, según la época	Terrestres, navales y aéreas, según la época	Terrestres, navales y aéreas, según la época	Terrestres y navales	Terrestres y navales	Terrestres	Terrestres y navales	Terrestres	Terrestres	Terrestres y navales	Terrestres
Árbol tecnológico	Sí	Sí	Sí	No	Sí	No	Sí	Sí	Sí	Sí	No
Personajes históricos	Sí	Sí	No	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí	No
Batallas históricas	No	Sí	No	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí	Sí
Diplomacia	Sí	No	No	No	Sí	No	No	Sí	No	Sí	Sí
Comercio	Sí	No	Sí	Sí	Sí	No	Sí	Sí	No	No	No
Profundidad histórica	Baja	Media	Media	Media	Media	Media	Media	Alta	Media	Muy alta	Baja
Profundidad estratégica	Muy alta	Media	Media	Media	Media	Alta	Media	Alta	Media	Alta	Baja
Tiempo de aprendizaje	Lento	Rápido	Rápido	Rápido	Lento	Normal	Rápido	Normal	Rápido	Muy lento	Rápido

LAS ÚLTIMAS REEDICIONES

Título	Age of Empires Edición Gold Codegame Limited	Anno 1602	Civilization III Best of	Commandos Edición Histórica	Europa 1400	Hearts of Iron	Imperivm Edición Oro	Imperivm II Premium	Patrician III Premium	Silent Storm
Precio	9,95 €	9,95 €	19,99 €	29,95 €	29,90 €	19,95 €	9,95 €	9,95 €	9,95 €	29,90 €
Distribuidor	Ubisoft	Friendware	Atari	Proein	Nobilis Ibérica	Friendware	FX Interactive	FX Interactive	FX Interactive	Nobilis Ibérica
Periodo histórico	Desde el Neolítico hasta el Imperio Romano	Siglo XVII	Toda la historia de la Humanidad	La Segunda Guerra Mundial	La Alta Edad Media	La Segunda Guerra Mundial	La Guerra de las Galias, Siglo I antes de Cristo	Las Guerras Púnicas (Siglo III a Siglo II a.C.)	Siglo XIV	La Segunda Guerra Mundial
Tipo	Reedición	Reedición	Reedición	Edición Especial	Reedición	Reedición	Reedición	Reedición	Reedición	Reedición
Descripción	Un clasicazo de la estrategia histórica, el primer «Age of Empires», a un precio irresistible.	La primera parte de la saga, un juego sobre el comercio y la colonización en la Edad Moderna.	Uno de los mejores juegos de estrategia de todos los tiempos. Estrategia de gestión creando un imperio	La saga «Commandos», una de las más emblemáticas del género. Esta edición incluye los dos primeros y la expansión del original	Combina gestión, simulación y elementos de estrategia en tiempo real	Una visión original completa y más profunda de la Segunda Guerra Mundial. Para hábiles y pacientes estrategas	Un juego más que correcto de estrategia táctica en tiempo real, que recrea las batallas entre las tropas de Julio César y las tribus galas	Al igual que el primero, es estrategia en tiempo real orientado a la conquista militar que recoge personajes y hechos históricos	El objetivo: dominar los mares. Para ello podemos comerciar, fundar ciudades o hacernos piratas. Incluye servidor Internet	Es distinto, con estrategia táctica por turnos y bastante reciente. Se reedita ahora a un precio más asequible



JUEGO HISTÓRICO IDEAL

RENACIMIENTO /ERA MODERNA				CORSARIOS		SEGUNDA GUERRA MUNDIAL					
Anno 1503	**Empires Los Albores de la Era Moderna**	**Victoria**	**Europa Universalis II**	**Patrician III**	**Port Royale**	**Codename Panzers**	**Commandos III**	**Soldiers: Heroes of World War II**	**Blitzkrieg**	**Hearts of Iron**	**Afrika Korps vs Desert Rats**
Siglo XVI	Desde el siglo XIV hasta la Segunda Guerra Mundial	Desde 1.836 hasta 1.920	Desde 1.419 hasta 1.820	Siglo XIV	Siglos XVI y XVII	La Segunda Guerra Mundial	La Segunda Guerra Mundial	La Segunda Guerra Mundial	La Segunda Guerra Mundial	Desde 1.936 hasta 1.946	La Segunda Guerra Mundial
Castellano (textos, voces y manual)	Castellano (textos, voces y manual)	Castellano (textos y manual)	Castellano (textos y manual)	Castellano (textos, voces y manual)	Castellano (textos y manual) Inglés (voces)	Castellano (textos, voces y manual)	Castellano (textos, voces y manual)	Castellano (textos y manual), inglés (voces)	Castellano (textos, voces y manual)	Castellano (textos y manual), inglés (voces)	Castellano (textos, voces y manual)
+13	+12	+13	Todas las edades	+3	Todas las edades	+12	+13	+12	+12	Todas las edades	+12
Moderada	Moderada	Elevada	Elevada	Moderada	Elevada	Considerable	Elevada	Moderada	Considerable	Elevada	Moderada
El mundo	Asia, América y Europa	El mundo	El mundo	Europa	El mundo	Europa y Norte de África	Europa	Europa	Europa y Norte de África	El mundo	Norte de África
No	No	No	No	Sí, de mapas	No	No	No	No	No	No	No
44,95 €	49,95 €	39,95 €	42 €	19,95 €	44,95 €	39,95 €	44,95 €	49,95 €	49,95 €	42,95 €	44,95 €
Dinámico	Lineal	Dinámico	Dinámico	Dinámico	Dinámico	Lineal	Lineal	Lineal	Lineal	Dinámico	Lineal
No	Sí, hasta 7 jugadores	Sí, hasta 32 jugadores	Sí, hasta 32 jugadores	Sí, hasta 8 jugadores	Sí, hasta 8 jugadores	Sí, hasta 8 jugadores. Cooperativo	Sí, hasta 12 jugadores	Sí, hasta 4 jugadores. Cooperativo	Sí, hasta 8 jugadores	Sí, hasta 32 jugadores	Sí, hasta 4 jugadores
Campaña y escenarios	Campaña y escenarios	Campaña	Campaña	Campaña	Campaña y misiones	Campaña, escaramuza y escenarios	Campaña	Campaña y misiones bonus	Campaña y escaramuza	Campaña	Campaña y escaramuza
Media	Alta	Muy baja	Muy baja	Media	Media	Muy alta	Media	Muy alta	Alta	Muy baja	Alta
2D	3D	2D	2D	2D	2D	3D	2D	3D	3D	2D	3D
No	7	Más de 100	Más de 100	No	2	3	2	4	3	110	2
Terrestres y navales	Terrestres, navales y aéreas, según la época	Terrestres y navales	Terrestres y navales	Terrestres y navales	Navales	Terrestres, navales y aéreas	Terrestres	Terrestres y navales	Terrestres, aéreas y navales	Terrestres y navales	Terrestres, aéreas y navales
Sí	Sí	Sí	Sí	No	No	No	No	No	No	Sí	No
No	Sí	Sí	Sí	No	No	No	No	No	No	Sí	Sí
No	Sí	Sí	Sí	No	No	Sí	No	No	Sí	Sí	Sí
Sí	No	Sí	Sí	Sí	Sí	No	No	No	No	Sí	No
Sí	No	Sí	Sí	Sí	No	No	No	No	No	Sí	No
Media	Media	Muy alta	Muy alta	Alta	Media	Alta	Baja	Media	Alta	Muy alta	Alta
Alta	Media	Alta	Alta	Alta	Alta	Alta	Alta	Media	Alta	Alta	Alta
Lento	Rápido	Muy lento	Muy lento	Lento	Lento	Rápido	Normal	Normal	Normal	Muy lento	Rápido

LAS MEJORES EXPANSIONES

Título	Age of Empires II Conquerors	Civilization III Play the world	Civilization III Conquest	Medieval TW Viking Invasion	Rise of Nations Thrones & Patriots
Precio	29,95€	29,95€	29,95€	29,95€	24,99€
Escenarios	Europa, Asia, América, África	El mundo	El mundo	Europa	El mundo
Bandos añadidos	5, más las disponibles en «Age of Empires II»	8, más las de «Civ. III»	7, más las de «Civ. III»	11	6, más las 18 de «Rise of Nations»
Personajes históricos	Sí	Sí	Sí	Sí	No
Batallas históricas	Sí	No	Sí	Sí	No
Diplomacia	No	Sí	Sí	Sí	No
Comercio	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Diplomacia	No	Sí	Sí	Sí	No
Tiempo de aprendizaje	Rápido	Lento	Lento	Normal	Rápido

NUESTRAS HISTORIAS FAVORITAS

SI HEMOS DE QUEDARNOS CON CINCO juegos de estrategia histórica, en la redacción lo tenemos claro, –después de diez días de discusión, traiciones y un apuñalamiento, que todo hay que decirlo–. Verás que los hay de todo tipo. Ahí van:

- **«AGE OF EMPIRES II»:** Un clásico que se conserva perfectamente. Su excelente ambientación, la sensacional IA, sus gráficos preciosistas... te volverá loco.
- **«CIVILIZATION III»:** El mejor para construir un imperio, sin duda, y quizá uno de los diez mejores videojuegos de la historia. Adictivo hasta decir basta. Una gozada.
- **«MEDIEVAL TOTAL WAR»:** Por lo menos, hasta que llegue «Rome. Total War» es el máximo exponente de un estilo de juego que nos encanta: alternar la gestión de un imperio con espectaculares batallas en 3D para satisfacer tu hambre de victoria.
- **«COMMANDOS III»:** Dirigir a un grupo de comandos especiales en la Segunda Guerra Mundial nunca fue tan divertido. Un juego original, distinto y lleno de complicados desafíos tácticos que pueden resolverse de varias formas.
- **«UN IMPERIO BAJO EL SOL. VICTORIA»:** En rigor histórico y profundidad no le gana ningún otro juego. Eso sí, no esperes encontrarte unos gráficos de lujo, porque aquí lo que cuenta es tu talento como político. Y nada más. ¿Te atreves?

LA HISTORIA DEL FUTURO

La estrategia histórica cuenta con una gran variedad de estilos. Pero el género no ha tocado techo, ni mucho menos. Está en pleno crecimiento y, de momento, parece imparable. Pero los juegos que están por venir no sólo se atreven a perfeccionar lo que ya hemos visto, también están dispuestos a introducir innovaciones importantes. Si bien en esencia se mantienen los mismos estilos de juego hay algunas tendencias que cobran mayor protagonismo, en especial la estrategia táctica.

Wartime Command

Compañía: 1C/Maddox Games
Distrib.: Codemasters/Proein

La estrategia en los juegos, es una cosa, pero en el campo de batalla ya es otra historia. Bueno, pues lo que pretende «Wartime Command» es que las diferencias sean mínimas. El juego recreará un entorno bélico extremadamente realista, –un frente entero– donde dirigiremos nuestras unidades como lo haría un mariscal de campo.



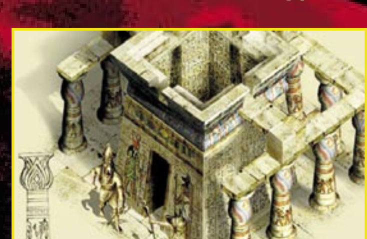
Infomanía
- Período histórico: Europa 1939-1945
- Campañas: 1 (50 misiones)
- Entorno: Escenarios 3D
- Estilo: Táctica (tiempo real)
- Desarrollo: Dinámico/Histórico
- Bandos disponibles: 2 Aliadas y el Eje.
- Fecha de lanzamiento: Invierno de 2004 a 2005

Imperium III Las grandes batallas de Roma

Compañía: Haemimont Games · Distribuidor: FX Interactive

Se sabe muy poco aún de «Imperivm III» y eso que está casi a la vuelta de la esquina. Pero, en su presentación –que tuvo lugar en la reciente edición de Campus Party– se dieron a conocer algunos datos. El juego contempla notables hechos históricos y algunas de las batallas que más influenciaron en la expansión del Imperio Romano. Entre ellas está la conquista de Escocia o la victoria de Augusto César sobre Cleopatra, aliada entonces con Marco Antonio en Egipto.

Infomanía
- Período histórico: Imperio Romano (Siglo III a.C. a Siglo V)
- Campañas: Por determinar
- Entorno: Escenarios en 2D
- Estilo: Táctica y gestión (tiempo real)
- Desarrollo: Lineal
- Bandos disponibles: Imperio Romano, Pueblos bárbaros y Egipto (por determinar)
- Fecha de lanzamiento: Finales 2004



Rome. Total War

Compañía: The Creative Assembly · Distribuidor: Activision

Fue elegido mejor juego de estrategia en el último E3, así que ya te puedes imaginar cómo lo estamos esperando en la redacción. Promete trasladar todo el encanto de la fórmula «Total War» al mundo antiguo, recreando fielmente la época en la que Roma se convirtió en el imperio más poderoso del mundo con batallas épicas, masivas, realistas pero increíbles al tiempo... Una gran promesa.

Infomanía
- Período histórico: Del 300 a.C. al 50 d.C.
- Campañas: 1
- Entorno: 2D/3D
- Estilo: Alterna la construcción de un imperio (por turnos) y batallas (tiempo real)
- Desarrollo: Histórico/Dinámico
- Bandos disponibles: 10
- Fecha de lanzamiento: Octubre 2004





Empire Earth II

Compañía: Mad Doc · Distribuidor: Vivendi

La estrategia en tiempo real al estilo construye y conquista está de vuelta por todo lo alto con «Empire Earth II». Habrá muchas novedades, empezando por su nueva IA dinámica que se adapta al jugador para mantener vivo el desafío, siguiendo por la inclusión de la meteorología en los combates y terminando por el multijugador que incluirá ¡hasta nueve modos de juego distintos!

Infomanía
- Período histórico: 10.000 años de historia, desde el mundo antiguo hasta el futuro próximo
- Campañas: 3
- Entorno: 3D
- Estilo: Construcción de un imperio y batallas (ambos, tiempo real)
- Desarrollo: Lineal
- Bandos disponibles: 14
- Fecha de lanzamiento: Mediados de 2005





Imperial Glory

Compañía: Pyro Studios/EIDOS · Distribuidor: Proein

El siglo XIX –con los grandes imperios coloniales europeos en plena expansión– es el contexto de «Imperial Glory». La mecánica de juego será parecida a la de «Total War». «Imperial Glory» incluirá batallas navales y terrestres entre cinco naciones disponibles –España entre ellas– Puede que llegues a creerte Napoleón... pero no estarás chiflado.

Infomanía
- Período histórico: Siglo XIX
- Campañas: 1
- Entorno: 2D (gestión) y 3D (batallas)
- Estilo: Alterna la construcción de un imperio (por turnos) y batallas (tiempo real)
- Desarrollo: Histórico/Dinámico
- Bandos disponibles: 5
- Fecha de lanzamiento: Marzo 2005



Axis & Allies

Compañía: TimeGate · Distribuidor: Atari
Fecha de lanzamiento: Otoño de 2004

«Axis & Allies» es una de las series de más éxito entre los "wargames". Ahora, por primera vez, aparece como videojuego de estrategia en tiempo real con campañas dinámicas y lineales. Su enfoque es táctico pero también contempla la gestión.

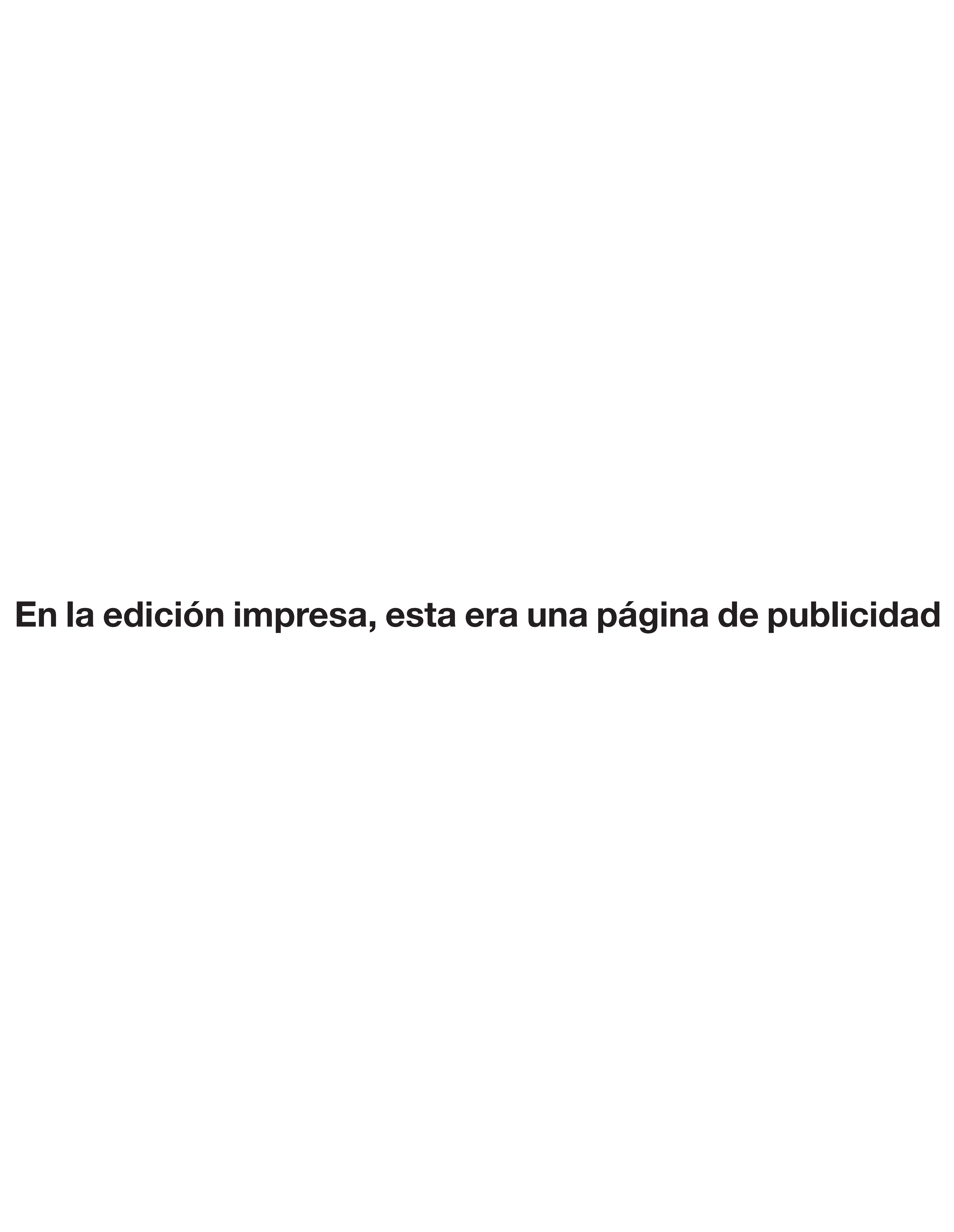


Wartimes

Compañía: Digital Legends · Distribuidor: Planeta
Fecha de lanzamiento: Septiembre 2004

«Wartimes» recupera un estilo de juego tradicional, en el que es necesario crear recursos y construir bases, como en «Warcraft». Con gráficos en 3D y con cuatro bandos, sus gráficos y su realismo no son destacables, pero se presenta sencillo y atractivo.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

La Nueva Comunidad

¡Bienvenido! Has llegado al paraíso de los juegos, al nirvana de los géneros, a la posada del guerrero... el lugar donde tú mandas y eres el rey. Pide y se te dará. Pregunta y serás contestado. Tuya es esta sección y para ti se mantiene viva. Olvida tus preocupaciones y disfruta de tus juegos favoritos, como siempre soñaste...

La Web del mes

Starcraft

La gran comunidad de jugadores de «Starcraft» merecía una web así. En ella, previo registro, encontraréis prácticamente cualquier cosa que se os ocurra sobre el legendario juego de Blizzard. Infinidad de mapas, mods, foros de discusión, competiciones, noticias sobre el mundo «Starcraft»... En fin, que aunque está en inglés merece muchísimo la pena.

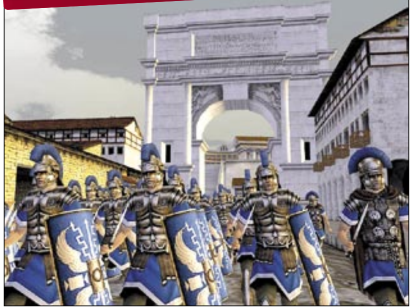
Lo encontrarás en: *http://www.starcraft.org*

Curiosidad

Transport Tycoon

En una de las pequeñas casas de «Transport Tycoon», vivía y trabajaba Chris Sawyer mientras programaba este juego, en los duros inicios. Puestos a simular, ¿por qué no poner su propia casa en el juego..? ¡Qué locura!





Total War en la tele

La tecnología gráfica de una de las series de estrategia más laureadas de los últimos años se verá en televisión. El motivo es que en Estados Unidos, un canal de documentales de historia ha comprado el motor Total War para recrear batallas en una serie dedicada a la estrategia, que se empezó a emitir durante el pasado mes julio.

Y mientras los medios descubren la calidad del motor «Total war» –y su potencial para recrear auténticamente batallas históricas– nosotros, los aficionados seguimos suspirando por «Rome Total War». ¿Quién no lo haría al pensar en las miles de unidades en 3D que mostrará el juego?

Estrategia

Gestión, organización, análisis, administración, táctica... estrategia. ¿Te parecen palabras aburridas? Pues entonces te has equivocado de sección, amigo, porque éste es el sancta-sanctorum de los estrategas y nosotros nos las gastamos así.

Bandos en La Tierra Media

OPINIÓN » LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA

Cómo demonios derrotar a Mordor? Esta cuestión ha abierto un debate muy candente, acerca del equilibrio en los bandos de «La Batalla por la Tierra Media». Todo ha surgido al conocerse algunas unidades que tendrá Mordor, los poderosos olifantes, nazgul y bestias aladas...

Sí, las fuerzas de Gondor incluirán a Rohan o los elfos –con unidades de caballería, infantería y arqueros–. Pero por mucho que contemos con que un soldado de Gondor puede despacharse a varios orcos sin problemas, vemos muy complicado que alguien pueda igualar el número y la fuerza de las unidades que servirán a Mordor.

¿Es posible un juego equilibrado?

El equilibrio entre los bandos en «La Batalla por la Tierra Media» es crucial, porque un videojuego no es una novela de aventuras, en la que los buenos ganan siempre. En el multijugador no hay amigos ni ayuditas del guionista de turno.

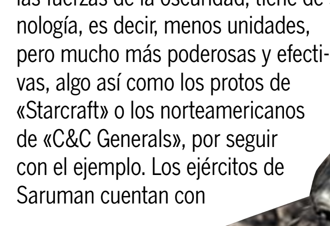
Parece que de momento a Mordor le ha tocado jugar el papel de la fuerza bruta, de los ejércitos numerosísimos y variados, como, por ejemplo, los zerg en «Starcraft» o los chinos en «C&C Generals». Isengard, el otro bando de las fuerzas de la oscuridad, tiene de su parte la tecnología, es decir, menos unidades, pero mucho más poderosas y efectivas, algo así como los protos de «Starcraft» o los norteamericanos de «C&C Generals», por seguir con el ejemplo. Los ejércitos de Saruman cuentan con los super orcos uruk-hai, en sus variedades de caballería y piqueros. Además de contar con iminas explosivas!



▲ La puesta en escena de «La Batalla por la Tierra Media» apunta a una espectacularidad tan colosal como la de las películas.

Las Fuerzas de la Luz

Entonces, ¿qué rol les queda a las fuerzas de la luz? ¿Con qué elemento harán frente a la fuerza bruta y a la tecnología? Poco se sabe sobre estos bandos pero podemos sospechar que, si se sigue el guión, se hará algo parecido a los terran de «Starcraft» o el GLA de «C&C Generals». Es decir, que tendrán un repertorio de unidades apañadito, pero inferior en calidad y cantidad al de Isengard y Mordor. Para compensar, es más que probable que puedan llevar a cabo tácticas de guerrilla, espionaje y sabotaje. En fin, a ver qué pasa... Lo que sí podemos adelantar es que los ents pelearán para Rohan y Gondor contará con aviación: Águilas gigantes como la que saca a Gandalf de la torre de Saruman en la segunda película.



Y no te pierdas...

LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA

Kit oficial para crear fansites

Los chicos de Electronic Arts no te lo pueden poner más fácil. Han desarrollado un kit, que se puede descargar y aprender a usar fácilmente. Allí encontrarás todo lo necesario para crear tu propia comunidad de este juego: foros, wallpapers... ¡hasta incluye unos cuantos links a sitios gratuitos para alojar la web! Y sólo pesa 126 MB.

Lo encontrarás en: *http://www.eagames.com/official/lordoftherings/thebattleformiddleearth/us/home.jsp.*

¿Quieres participar?

■ Envíanos un e-mail con todo lo que te interesa a lacomunidad@micromania.es o una carta a: LA COMUNIDAD. HOBBY PRESS, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.
■ Entrarás en el sorteo de 10 camisetas exclusivas.

Mapas de alta competición

» ACTUALIDAD » MAPAS
» GROUND CONTROL 2

Se ha convocado un concurso de mapas para «Ground Control 2». **Los chicos de Massive Entertainment han invitado a toda la comunidad de jugadores de «Ground Control II» a enviar sus mapas y participar en un concurso que se está celebrando durante estos días. Se ha planificado a lo largo de cuatro semanas: cada participante cuelga mapas, que los aficionados examinan y votan. Al final, de entre los finalistas de cada ronda, se elegirá a un campeón que recibirá una «GeForce 6800 GT», una copia del juego y un póster firmados por el equipo de Massive.**

» *Si estás trabajando en un mapa, todavía puedes* **participar en la última ronda, puesto que el plazo de participación no se cierra hasta el día 7 de septiembre. En la página oficial del juego *www.groundcontrol2.com* podrás ver cómo marcha la competición, participar o votar por tu mapa favorito.**

» *Además, todos los mapas enviados* **están disponibles para que te los puedas descargar desde la página web oficial del juego o desde: *www.naureegamer.net***

» *El primer finalista es SDK[DiakonAndy] con el mapa SDK-Coastline* **en el que puedes enfrentarte a otros jugadores para defender o atacar una línea costera. Hay mucho ingenio y trabajo en estos mapas. El concurso está muy, pero que muy disputado.**



▲ La página web del juego se actualiza frecuentemente y cada vez contiene datos y descargas más interesantes. Pásate...

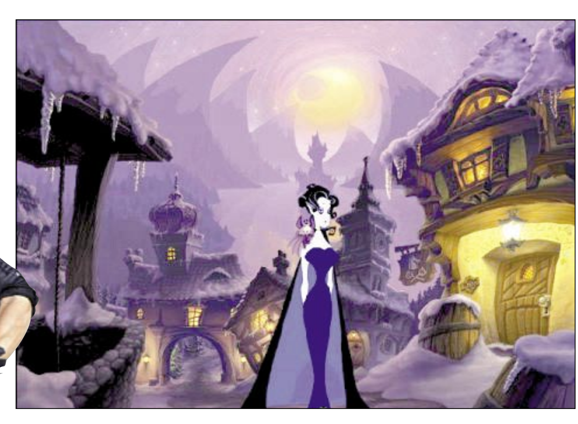
Aventura

Este es el club de los aventureros y si eres un devorador de buenas historias, con tu ingenio y nuestra ayuda conseguirás seguir la pista a esos enigmas que te traen de cabeza.

El regreso de los mitos de la aventura

» ACTUALIDAD » LA REBELIÓN AVENTURA DE LOS EX-LUCAS

No creemos que, a estas alturas, a nadie le sorprenda saber que LucasArts ha dejado de ser una compañía "aventurera", tal como confirma la cancelación de «Full Throttle 2» y «Sam & Max 2». No es extraño que algunos de sus diseñadores, fanáticos del género, hayan abandonado la compañía para publicar aventuras por su cuenta. Y los resultados ya están encima de la mesa...



Nombres y datos para recordar

Tras trabajar en «Full Throttle» y «The Dig», Michael Levine fundó Pileated Pictures, dedicada a crear minijuegos en Flash. Pues bien, según el recientes informaciones, hace unas semanas ha contratado a Dave Grossman –diseñador de «Day of the Tentacle»–, Peter Chan –diseñador de «Monkey Island»– y Steve Purcell, –creador de «Sam & Max»–. Puesto que el propio Grossman ha reconocido que está diseñando varias aventuras, parece clara la intención de reunir a este grupo de estrellas...

Más firme aún es la intención de Autumn Moon Entertainment, fundada por Bill Tiller –«The Dig», «Monkey Island 3»–, que ya ha anunciado «A Vampyre Story», una aventura humorística con fondos en 2D y personajes en 3D. Y un dato: reconocen que «Runaway» ha sido una de sus fuentes de inspiración...

Más información en : *www.pileatedpictures.com*

Sierra On Line. R.I.P.

Adiós a una leyenda

Después 25 años con mitos como las sagas de «Leisure Larry», «Space Quest» o «King's Quest», Sierra On Line ha cerrado. La compañía de Seattle perdió su identidad cuando Roberta y Ken Williams la vendieron. Sierra ha sido una de las compañías más queridas por los aventureros, pero seguirá viva con sus juegos y aún Vivendi lanzará «Leisure Larry: Magna Cum Laude». Además, el legado intelectual seguirá vigente bajo el nombre de Sierra Entertainment.

A debate

¿CÓMO DEBERÍAN SER...? La primera persona y el 3D

Las aventuras que nos permiten disfrutar del juego a través de los ojos del protagonista siempre han tenido una buena acogida, como demuestran la saga de «Myst» o los recientes «Schizm II» y «Aura». Este subgénero ha experimentado una importante evolución: el uso de motores 3D en lugar de los clásicos gráficos prerrenderizados. La tecnología gráfica actual permite crear ambientes con el mismo nivel de detalle que los gráficos en 2D, con la ventaja de que el jugador puede mover la vista libremente en cualquier dirección. Así se mejora la jugabilidad y la inmersión. Además, el motor 3D consigue recrear puzzles en tres dimensiones y usar cinemáticas que se integran en el juego.
Pero tú,¿qué opinas de la evolución de las aventuras en 3D? ¿Es mejor la primera persona o prefieres ver al personaje con el que juegas? ¿Cuáles crees que deben ser las mejoras que aporte «Larry» y «Myst IV»? Ya sabes, díndolo en el Buzón de la Comunidad.

Una de detectives

Aventuras literarias, en auge

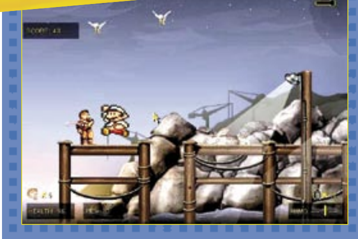
Los videojuegos y la literatura siempre se han llevado bien, con recientes ejemplos como las sagas de «Harry Potter» y «El Señor de los Anillos». Pues bien, los fans de las novelas victorianas se van a dar un atracón en los próximos meses. En octubre Nobilis nos traerá «Sherlock Holmes y el Pendiente de Plata», una atractiva aventura de Frogwares de desarrollo clásico con unos gráficos 3D estupendos y cuya demo llevamos en el DVD de este número. La misma compañía está trabajando en «La Vuelta al Mundo en 80 Días». Sí, parece que Julio Verne está de moda, pues The Adventure Co. también sacará «Retorno a la Isla Misteriosa». Además, se ha anunciado la conversión de cinco novelas de Agatha Christie, aún por revelar. Estas conocidas novelas son una magnífica ocasión para que los neófitos se animen con las aventuras.

www.frogwares.com.ua/sherlock&watson
www.adventurecompanygames.com

DEMO en el DVD Micromanía



Curiosidades



Gordon Vs Mario
¿No conoces «Codename: Gordon»? Pues es un arcade de plataformas creado por fans de «Half-Life», que sigue la línea de los juegos de las recreativas de los 80. Lo puedes descargar gratuitamente si tienes instalado Steam **www.steampowered.com**. *Lo curioso es que en esta imagen se ha colado un fontanero italiano. ¡Duro con él, Mr. Freeman!*



Vampiros contra el tabaco
«Vampire: Bloodlines» –que aparecerá el próximo otoño– promete cantidad de detalles y guiños a un jugador observador. El cartel de cigarrillos de la foto reza: "Fumar puede producir cáncer de pulmón, enfisema, diarrea, hongos, invasiones alienígenas, pies fangosos y la muerte de bonitos cachorritos pequeñitos".



Más falso, que un billete de 30 €
Por si no fuesen suficientes todas las especulaciones antes del lanzamiento de «Doom 3», siempre hay gente dispuesta a crear falsificaciones. Una de las más sonadas mostraba los 6 CD's que ocuparía el juego. Hubo variantes más graciosas con 12 CD-ROMs e incluso pilas de disquetes.



Half-Life para Atari
A todos nos apetece jugar al «Half-Life 2», y seguro que también los de consolas Xbox y PS2. Pero en el fotomontaje podemos apreciar algo más surrealista: versiones de «HL-2» y drivers "Catalyst", para ¿la vetusta consola Atari? Es pasarse...¿no?

Acción

En esta sección los aficionados a la acción tenemos un lugar de descanso y reunión entre tanto combate. Siéntate, cura tus heridas, recobra fuerzas para lo que te espera y confraterniza con nosotros, hermano. En el próximo combate tal vez no estemos en el mismo bando...

Los mods del momento

DESCARGAS » MODS » U. T. 2.003/2.004 Y BF. 1.942

Para sacarle todo el partido a tus juegos preferidos no hay nada mejor que una buena ración de "mods" y "mapas" extra, de lo mejor que ha hecho la comunidad de jugadores y diseñadores amateurs. Aquí os traemos el fruto de nuestras últimas investigaciones.

Packs de mapas 1VS1

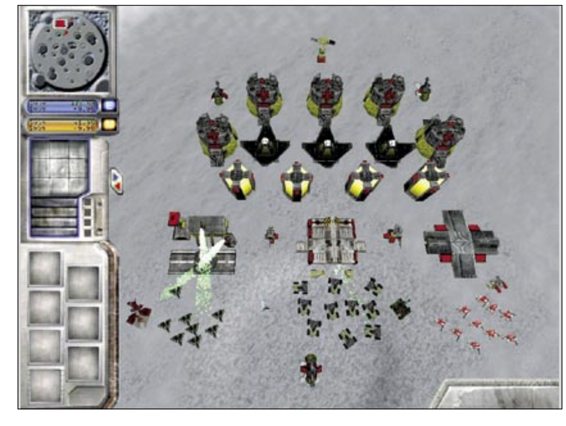
De nuevo os traemos un pack de mapas para «Unreal Tournament 2004» realmente excepcional. Se trata de una compilación de 6 escenarios especialmente diseñados para partidas "mano a mano" ó 1 contra 1. En principio no parece gran cosa, pero os aseguramos que los seis mapas incluidos rozan un nivel altísimo, puesto que incluyen texturas y mallados construidos desde cero. Además, sus creadores prometen lanzar pronto una versión compatible con «UT2003».

MAPAS » PACK » UT2004
LO ENCONTRARÁS EN: ***http://onevone.beyondunreal.com***

Battlefield Pirates

No puedes pilotar helicópteros, ni manejar tanques blindados, pero ¿quién necesita esos extraños artilugios pudiendo volar en un globo Montgolfer, navegar en un galeón o disparar cañones desde un castillo? Si lo tuyo es buscar tesoros y colgar bucaneros, la beta 0.3 de este mod amateur para «Battlefield 1942» ya apunta muy buenas maneras. Pesa 250 MB y para funcionar requiere el juego original actualizado con el último parche.

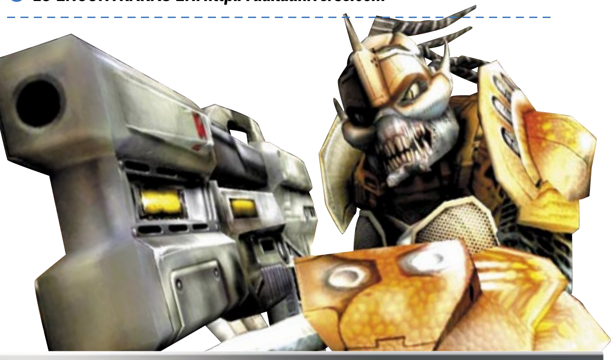
MODS » CONVERSIÓN TOTAL » BF. 1942 » LO ENCONTRARÁS EN: ***http://www.bfpirates.com***



Unreal Annihilation

Esta es, sin duda, una de las conversiones totales más curiosas que nos hemos encontrado hasta la fecha. Se trata de una modificación que convierte «Unreal Tournament 2003» (ó 2004) en un juego de estrategia basado en el clásico «Total Annihilation»... Que sí, va en serio. El proyecto está saliendo todavía de la fase beta, pero vale la pena echarle un vistazo y seguirlo de cerca, porque además de un tributo a la extinta Cavedog Studios resulta bastante jugable, pese a ciertos fallos por pulir. Requiere el juego original con el último parche.

MODS » CONVERSIÓN TOTAL » U.T. 2003/2004
LO ENCONTRARÁS EN: ***http://ua.tauniverse.com***



DoomsDay. Revive las pesadillas en tu PC

DESCARGAS » APLICACIÓN PARA JUEGOS ANTIGUOS



TE GUSTARÍA VOLVER A JUGAR A CLÁSICOS COMO «DOOM». Sí, el primero en tu PC actual. Pero, claro, es una pesadez emular una ventana de MS-DOS y hacer virguerías para hacerlo funcionar ¿no? Pues bien, «Doomsday» es la solución definitiva. Se trata de un interfaz gráfico para Windows XP con un nuevo motor de renderizado con el que es posible hacer funcionar clásicos como «Doom», «Doom 2», «Ultimate Doom», «TNT Doom», «Doom Plutonia», «Heretic» y «Hexen». Además, podrás hacerlo en la resolución que permita tu PC actual. Este programa funciona bajo OpenGL y Direct3D, con lo que hace posible activar efectos gráficos nunca vistos en los juegos mencionados, como texturas en alta resolución, suavizado de bordes, filtros trilineares, sonidos en calidad CD. Quizá, lo más importante es que la aplicación nos permite configurar los controles bajo un nuevo perfil que contempla incluso la vista libre, –mediante el ratón– algo que nunca pudo verse en su día. Lo único que te hará falta será descargar el programa y, por supuesto, tener el juego original para cargarlo.

Lo encontrarás en: www.doomsdayhq.com



Para la posteridad

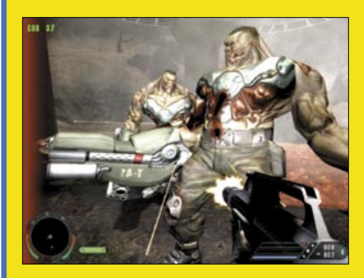
"Creo que «Doom 3», «Half-Life 2» y «Far Cry» serán un éxito a pesar de sus diferencias. Podría decirse que «Call of Duty» es inferior a éstos tecnológicamente, pero ha vendido más de un millón de copias. Diversión es diversión, y no importa tanto el motor gráfico".

George Broussard, Jefe de 3D Realms

Guía rápida

PARA OPTIMIZAR FAR CRY

Aquí te ofrecemos algunos consejos para que puedas jugar a «Far Cry», **evitando los problemas más comunes. Primero has de instalar los últimos drivers para tu gráfica. Visita Windows Update para obtener la última versión de DirectX 9.0c. Ve a *www.farcry.ubi.com* para descargar los últimos parches del juego (1.2 ó 1.3). Desfragmenta el disco antes de la instalación. Reinicia el ordenador y cierra todos los programas residentes (mensajeros, descargas y ventanas del explorador). En el panel de control de las propiedades de pantalla no alteres ninguno de los valores predeterminados.**



EQUIPO MÍNIMO:
Pentium 3 / Athlon a 1.2 GHz, 384 MB, Geforce 4 MX. Todos los detalles en "BAJO", resolución máxima 800x600, sin filtros de ningún tipo. Quizás se le pueda apretar un poco en la calidad del Entorno y el AGUA si el hardware es ligeramente superior.

EQUIPO MEDIO:
Pentium 4 a 2 GHz / Athlon XP 1800+, 512 MB, Radeon 9600 / GeForce FX 5700. Pon la resolución a 1024x768, filtrado anisotrópico: 1 y filtro texturas: Trilinear. Activa, partículas, efectos especiales con la calidad del entorno y calidad del agua en "ALTO". La calidad de Iluminación mantenla en "BAJO".

EQUIPO RECOMENDADO:
Pentium 4 a 3 GHz / Athlon XP 2800+, 768 MB ó 1024 MB, Radeon 9800 PRO / GeForce 6800. La resolución puede partir de 1024x768 con Antialiasing tomando dos muestras (x2) y AF: x8. O bien, 1280x960 sin Antialiasing y AF:x4. Todos los detalles del entorno gráfico al máximo y con el filtro texturas: Trilinear.

Mundos persistentes

¿Juegas en Internet o más bien tienes una doble vida? En tal caso es que eres un habitante de los mundos digitales. Antes de que vuelvas a ellos déjanos hablarte de lo que pasa por allí.

Cuánto cuesta jugar online

ACTUALIDAD » CUENTAS Y COSTES DE JUEGOS ONLINE

Si te estás planteando crear un personaje en un mundo persistente y quieres saber lo que te va a costar, debes tener claras dos cosas: por una parte, este coste es independiente de lo que pagues por tu conexión a Internet y, por otra, al precio del juego has de añadirle la cuota, esto es, el coste mensual del mantenimiento de la cuenta.

Valen su peso en megabytes... y algo más.

El precio de estos juegos –hablamos del CD, la caja y del número de licencia que te da acceso a los servidores– varía mucho. Los más novedosos suelen rondar casi los 50 €, aunque es cierto que los que ya llevan más tiempo funcionando suelen ofrecer la descarga gratuita del software, desde su página web. En este caso, bastará con que compres la licencia que suele estar en 10 ó 15 €.

En ambos casos, lo normal es que este primer desembolso sólo incluya un mes o dos de conexión gratuita. Pasado este período, o renuevas tu suscripción o no podrás jugar más. La explicación por parte de las compañías es simple: este tipo de juegos exigen mantener un sistema de servidores, un equipo de desarrollo que se ocupe de actualizarlos y un equipo de atención al cliente, los 365 días del año.

No se aceptan doblones

La cuota mensual oscila según el juego y el cambio del dólar al euro. Para que te hagas una idea 1 mes de juego te costará aproximadamente: 6€ en «Prisonserver», 10$ en «EverQuest», 10$ «Ultima Online», 12$ «Dark Age of Camelot» y 15$ en «Star War Galaxies», «Lineage2», o en «City of Heroes»... aunque hay ofertas por varios meses.

Ninguno de los grandes juegos online ofrece servidores gratuitos, sin embargo, sí existen mundos persistentes en los que puedes vivir sin pagar, aunque la calidad y el servicio de asistencia no es comparable...

Con las expansiones, los precios pueden variar mucho más y, aunque no es obligatorio que las compres, lo más seguro es que acabes haciéndolo ya que incluirá nuevos mapas, objetos, misiones... a los que estamos seguros de que querrás tener acceso si quieres que tu personaje prospere y compita con los demás.

¿QUÉ ME ESTÁS CONTANDO?

Continuamos ampliando nuestro diccionario, para que no te pierdas en los chats, con algunos términos nuevos:

- **CAMPING.** Haces "camping" cuando te quedas quieto en un sitio esperando a que aparezcan enemigos para luchar y subir de experiencia.
- **DOT. (Damage over time)** Referido al daño que se mantiene un determinado tiempo, como un veneno que hace 10 de daño durante 10 segundos.
- **FM. (Full Mana)** Maná (lo que normalmente se gasta al lanzar hechizos) lleno.
- **GM. (Gamemaster)** Persona que pertenece al equipo de mantenimiento del juego y que está para ahí ayudarte a resolver problemas. También pueden organizar distintos eventos.
- **GRATS/GRATZ. (Congratulations)** Se utiliza para dar la enhorabuena, normalmente, cuando alguien ha subido de nivel y lo anuncia.
- **LvL. (Level)** Nivel. Se refiere tanto a personajes controlados por jugadores como a los manejados por la IA del juego.
- **NP. (No Problem)** Si ves esto, te están diciendo que no te preocupes, no pasa nada.
- **SKILLS.** Habilidades.

Matrix online

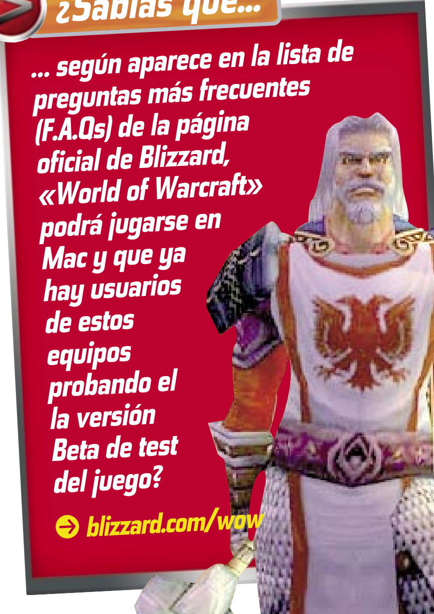
Descubriendo la ciudad

«Matrix online» –también «MxO»–, tendrá lugar en «Matrix» y no en el mundo "real". Se ha declarado una tregua y los humanos y las máquinas viven en una frágil paz. Ahora, en la página oficial del juego han colgado una completa guía de la ciudad por la que tendremos que movernos. Con el mapa se desvelan muchos detalles interesantes sobre el juego. La ciudad de «Matrix Online» recreará una completa ciudad moderna con una especial atención a las azoteas y los tejados... ¿Cómo no? ¡Merece la pena visitarla! thematrixonline.warnerbros.com Y si lo tuyo no es el inglés, encontrarás una buena traducción en la página del clan Centinelas Hispanos, en www.centinelahispanos.com además de valiosa información sobre este juego de rol y acción online.

¿Sabías que...

... según aparece en la lista de preguntas más frecuentes (F.A.Qs) de la página oficial de Blizzard, «World of Warcraft» podrá jugarse en Mac y que ya hay usuarios de estos equipos probando el la versión Beta de test del juego?

blizzard.com/wow



A Rebufo

«Toca Race Driver 2»

Ya está disponible el parche v 1.2, que además de solucionar diversos problemas en las partidas online multijugador y ajustar la alineación de la dirección, añade nuevas características. Algunas son tan interesantes como los retrovisores, giros de vista laterales, modo de simulación con más carreras disponibles en el campeonato y grabación de las repeticiones en el disco duro. Ojalá todos los parches fueran así de completos, es casi como una expansión.

Lo encontrarás en:
www.codemasters.com

Y no te pierdas...

LOS MODS DE F1 CHALLENGE 99-02

Aquí tenéis una suculenta colección de mods para este simulador de Fórmula 1 de EA Sports, entre los que destaca el que cambia los monoplazas de F1 por los turismos de competición del campeonato ETCC Europeo, con todos los detalles.

Lo encontrarás en:
www.bhmotorsports.com

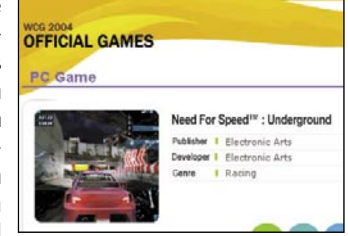


Velocidad

Te gusta pisarle, ¿eh...? No vayas tan deprisa y detén un momento tu vehículo. Mientras estás repostando puedes ver qué asuntos son los que se mueven en nuestro género favorito, el de los amantes de la velocidad. Tenemos lo último en prototipos y repuestos.

Sácale partido a tu pilotaje

ACTUALIDAD » COMPETICIONES



Por muy buena que sea la IA en un juego de velocidad, los más hábiles terminan por la competición en partidas multijugador. Algunos, hasta se preparan para competiciones tan importantes como el campeonato de «NFS Underground» en la Campus Party 2004. El ganador obtuvo un premio de 5.000 € y un PC"barebone" "tuneado" por Electronic Arts. Y, si te sientes capaz de ganar tú también, prepárate para la competición «NFS Underground» de los World Cyber Games que se celebrarán en San Francisco, desde el 6 en Octubre. Las finales nacionales se jugarán en el Parque de Atracciones de Madrid, los días 25 y 26 de Septiembre.

TODA LA INFORMACIÓN EN: *http://www.worldcybergames.com/wcg2004*

A 300 Km/h

«Flat-Out» – BugBear Entertainment

Octubre 2004



"Los motores de física empiezan a ser protagonistas en los juegos de acción y velocidad. En «FlatOut», las fuerzas cinéticas y de gravedad no sólo afectaran al control del coche como nunca se ha visto, sino que los impactos y los objetos de los trazados se verán afectados de manera muy realista."

«Richard Burns Rally» – Warthog

Septiembre 2004



"Dada la importancia que adquiere la elección de neumáticos en el campeonato mundial WRC, hemos querido plasmarla al mismo nivel mediante un complejo motor de cálculo para reproducir el agarre en tiempo real..."

Juegos de Rol

Atesoras riquezas, poderes y habilidades para llegar al máximo nivel pero sabes que lo principal es cuidar a tu personaje. Si es así, es que eres un auténtico forofo del rol. A través de tu avatar podrás realizar hazañas dignas de leyenda. Encuentra aquí tu destino.

¿Qué pasa con «Gothic 2»?

ACTUALIDAD » RETRASO DE «GOTHIC 2»

Esta es, exactamente, la cuestión que todos los aficionados al rol de calidad nos hacemos. La estupenda segunda entrega de «Gothic», uno de los mejores juegos de rol de la historia, lleva ya a la venta varios meses en Alemania, Estados Unidos y Reino Unido. De momento, se ha traducido al inglés, al polaco y por supuesto al Alemán, su idioma de origen. Pero, ¿cuándo podremos disfrutarlo en nuestro país?

Atari, compañía encargada de distribuirlo en España, lo presenta en su página web como unos de sus lanzamientos más inmediatos. Igualmente, diversas tiendas permiten reservarlo, aunque no se atreven a dar fecha alguna. Y mientras tanto, en Alemania ya ha salido una estupenda expansión del juego llamada «La Noche de los Cuervos». Mientras tanto, seguimos sin saber si «Gothic 2» llegará traducido al castellano o se quedará en inglés, ni cuándo podremos disfrutarlo. Para saciar un poco vuestro interés os dejamos la dirección de la web oficial, en la que podéis ver vídeos y pantallas.

MÁS INFORMACIÓN: *www.piranha-bytes.com/gothic2/*

Y no te pierdas...

MOD PARA «CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA»

Mientras esperamos a que salga la segunda parte, ¿qué mejor que vestir una nueva túnica Jedi y un flamante y poderoso sable láser en este gran juego de "Star Wars"? Desde la página que os indicamos aquí abajo podréis descargar nada menos que tres mods distintos que añaden nuevos e interesantes objetos al juego, como un sable láser que mata de un golpe. ¿A qué esperáis para ir a por ellos?

Lo encontrarás en:
http://www.gknetworks.net/kotor/

Síguele la Pista

¡Prepárate para el nuevo bombazo de Bioware!

Tras Neverwinter Nights, del cual no tenemos noticias seguras de una continuación, Bioware se está centrando en un nuevo crack llamado «Dragon Age». Ambientado en un mundo de creación propia, este juego reunirá los combates de «Baldur's Gate» con el soporte multijugador y la creación de una comunidad al estilo «Neverwinter Nights». La elección inicial del tipo de personaje (bárbaro, enano, mago...) marcará el desarrollo de toda la historia, permitiendo jugar diversas líneas argumentales. La perspectiva de juego alternará la tercera persona con la vista cenital al estilo «Baldur's Gate» durante los combates, para controlar mejor al grupo. En Bioware lo han descrito como "el sucesor espiritual" de todos sus RPG anteriores. Tiene buena pinta ¿verdad?

Lo encontrarás en:
www.bioware.com/games/dragon_age/

Repostaje en vuelo

Un buen manual de «Lock On»

Muchos aficionados a los simuladores de vuelo echarán en falta manuales de juego bien documentados, con todas las opciones y explicaciones que no suelen estar en los manuales que acompañan al producto. En el caso de «Lock On», el que encontramos era un manual bastante escueto, pero desde hace poco tenemos a nuestra disposición un manual que lo explica absolutamente todo, con gráficos y ejemplos, y además está en castellano. Lo ha hecho la propia compañía Eagle Dynamics y puede descargarse en formato de archivo PDF.



➔ Lo encontrarás en:
www.LO-MAC.com

Simulación

Tú estás aquí por algo. Tus amigos no te comprenden, ni entienden por qué es tan importante para ti disfrutar de horas de vuelo... ¿o es en un submarino? ¡No te preocupes! Sabes que aquí compartimos tu pasión. Sube a la carlinga y ajústate el cinturón con nosotros.

Aguanta, que ya llega el rescate

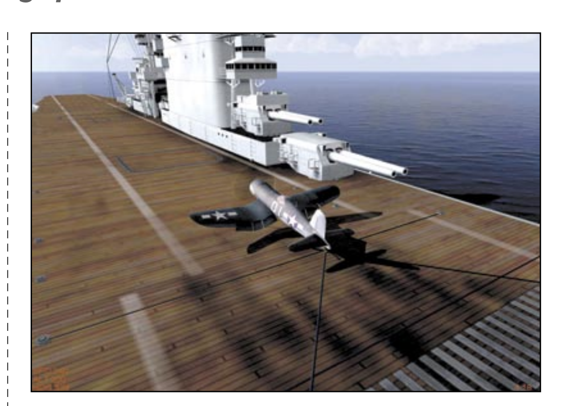
» OPINIÓN » MISIONES EN EL MAR DE «PACIFIC FIGHTERS»

Es el simulador de vuelo más esperado por la comunidad de aficionados. Pero, hasta su lanzamiento, –está previsto para finales de año– podemos ir desvelando algunas de las características que, poco a poco, se van conociendo sobre el gran heredero de «IL-2 Sturmovik».

Apontajes y aventuras en el mar

No es ningún secreto que el desarrollo de «Pacific Fighters» basa en la tecnología gran parte de su potencial como simulador de vuelo. Pero, además de la influencia que pueda tener sobre aspectos esenciales, –como los gráficos, la IA o el realismo en el control de vuelo– hay unas cuantas cosas más, –pequeños detalles– que dicha tecnología hará posible y que prometen mucha, mucha diversión.

En primer lugar tenemos las peculiaridades de las operaciones embarcadas. Como está ambientado en el Pacífico de la Segunda Guerra Mundial, casi todas las misiones concluirán con un apontaje en portaaviones. Ya sabes, tendrás que posar tu caza en la cubierta del portaaviones. Y créenos, ¡vas a sudar tinta para hacerlo! El juego, por primera vez en el género, ha recreado los cables de apontaje, con unas propiedades de física de lo más realista. Aterrizar con éxito hará que te sientas orgulloso y con razón.



La otra gran innovación que se ha desvelado recientemente son las operaciones de rescate. Si tu piloto cae al mar aún podrá esperar a ser rescatado. Interesante ¿no?

Deportivos

No te gusta perder ni a las chapas, ¿cierto? Entonces llevas contigo el espíritu deportivo. La competición es la que nos une y, a la vez, lo que nos enfrenta. Tienes la victoria a tu alcance pero vas a tener que sudar la camiseta, así que... ¡hala, calienta que sales!

«FIFA 2005» Vs «PRO EVO 4»

» OPINIÓN » PRÓXIMOS JUEGOS DE FÚTBOL

En los foros de aficionados al balompié virtual la discusión más candente es la preferencia entre «FIFA 2004» y «Pro Evolution Soccer 3». Unos dicen del simulador de EA Sports que su juego es poco dinámico y tiene una física del balón demasiado automática y unos regates imposibles. Mientras tanto, otros señalan que no se puede considerar a «Pro Evoltion Soccer 3» por que carece de licencia oficial de la FIFA. Pues bien, las próximas ediciones de ambos juegos destierran por completo estos argumentos negativos, porque «FIFA 2005» implementa un nuevo estilo de juego y «Pro Evo. Soccer 4» por fin nos permitirá jugar con datos reales. A continuación ampliamos la información.

FIFA 2005 – EA Sports

- **Fecha de lanzamiento:** 15 de Octubre 2004
- **Licencia oficial** de la FIFA con 15.000 jugadores reales, 20 ligas nacionales y selecciones absolutas. LFP de 1ª y 2ª división con datos exactos y actualizados por colaboradores locales.
- **Nuevo motor de juego** con física del balón independiente de la animación, por primera vez en la serie.
- **Sistema de juego** al "primer toque" con desmarques inteligentes y regates para encarar uno contra uno.
- **Completo editor del aspecto** y habilidades de los jugadores.
- **Habilidades de los jugadores** personalizadas.
- **Porteros** con más variables en blocajes, despejes y reflejos.
- **Partidas multijugador online** optimizadas con salas de juego en específicas y servidores para España.

PRO Evolution Soccer 4 – Konami

- **Fecha de lanzamiento:** Noviembre 2004
- **Licencia oficial** de las ligas española, italiana y holandesa, más 50 selecciones nacionales.
- **Evolución de un motor de juego** con gran jugabilidad, más realista.
- **Decenas de regates nuevos** y jugadas de habilidad combinadas.
- **Mayor libertad en saques** y faltas a balón parado.
- **Inteligencia artificial** individual de los jugadores sin balón.
- **Editor interno** para actualizar la base de datos.
- **Apreciaciones de los árbitros** implementadas para corregir la inflexibilidad de la anterior entrega.
- **Extraordinario nivel de detalle** de las equipaciones, que incluso se ensuciarán en el transcurso del partido.
- **Partidas multijugador online** por primera vez en la serie.

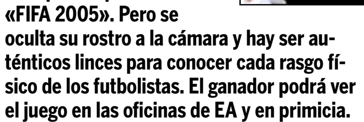
La Prórroga

DEMUESTRA LO QUE SABES

EA Sports reta a los más observadores con dos concursos a los que podéis acceder si estáis registrados en la página oficial de EA, en *http://www.espana.ea.com/*



» ***EL PRIMERO*** de ellos muestra esta imagen fija y hay que adivinar el jugador silueteado. Entre los acertantes se sortearán gamepads de Logitech.



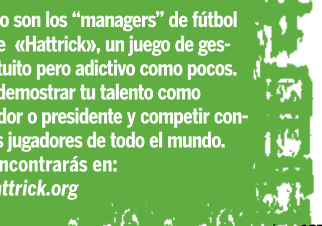
» ***EL SEGUNDO*** es un vídeo que nos reta a descubrir los jugadores de la liga española que han colaborado para la promoción de «FIFA 2005». Pero se oculta su rostro a la cámara y hay ser auténticos linces para conocer cada rasgo físico de los futbolistas. El ganador podrá ver el juego en las oficinas de EA y en primicia.

Y no te pierdas...

Entrenador online

Si lo tuyo son los "managers" de fútbol apúntate «Hattrick», un juego de gestión gratuito pero adictivo como pocos. Podrás demostrar tu talento como entrenador o presidente y competir contra otros jugadores de todo el mundo.

➔ Lo encontrarás en:
www.hattrick.org



Zona Micromanía

Más que en ningún otro sitio, aquí sí que es importante participar. Haremos que tu voz se oiga en La Comunidad y podrás contactar con otros jugadores. Éste es tu punto de encuentro.



Juego del mes

«DOOM 3»



Elige tu juego favorito de entre los que aparecen en la sección Review de este número de Micromanía y envíanos tu voto al buzón de lacomunidad@micromania.es Este mes, no nos ha costado mucho decidirnos... «Doom 3» nos ha cambiado la existencia por unos días y, lejos de decepcionarnos, ha superando nuestras expectativas. El mes pasado el juego del mes fue «Sacred» y al parecer vuestros votos siguen en sintonía con nuestra apuesta. Veremos que pasa el mes que viene.

¿Quieres unirte al equipo de Micromanía?

Si los juegos son tu pasión y crees que podrías escribir sobre ellos, ponte manos a la obra. Puedes formar parte del equipo de colaboradores de Micromanía. Fíjate en nuestra sección de Review para hacer un comentario del juego que prefieras. Sólo tienes que tener en cuenta que sea un juego actual. Envíanos tu trabajo al buzón, junto con tus datos personales:

lacomunidad@micromania.es

Estaremos encantados de leerlo.

Contactos

» EL PRIMER CLAN DE «DOOM3» español ya esta en marcha. Somos un pequeño grupo de 3 jóvenes de Baleares y hemos creado el Clan BK de «DOOM3» en *www.balearik-killers.net*. ¡¿A qué estáis esperando para entrar?!

» CLAN MAHOU ANTI-CHEATERS. Somos un clan dedicado a los juegos del estilo de «M.O.H.» y «Call Of Duty». En nuestro clan, hemos creado la Liga Española Anticheetos, en un intento de aportar soluciones, parches y anticheats: *www.ligacontrachetos.tk*. Desde Clan Mahou *www.clanmahou.com* os invitamos a participar.

» CLAN «SACRED». Si queréis disfrutar al 100% de «Sacred» no tenéis mas que entrar en la web *www.sacred-espanol.com*. Ya somos más de 1.000 aficionados.

MICROENCUESTA ¿Juegos sin caja?

Juegos por Internet, una cuestión que se ha reabierto después de que Valve confirmase que mediante su sistema "Steam" la compañía obtiene el doble de beneficios por su trabajo y el jugador se ahorra hasta un 40% del precio final del juego. Si obviamos que este sistema requiere una conexión de banda ancha, a primera vista todo parecen ventajas, pero ¿Qué opinas tú al respecto?

1. No me importa la caja, si es un buen juego y está más barato.
2. Prefiero tener la caja del juego y el manual instrucciones para guardarlo luego como debe ser, aunque valga más.
3. Demasiado elitista. No todos podemos descargar 2 Gigabytes y pagar con tarjeta de crédito.

El espontáneo



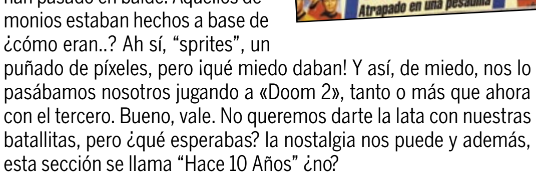
"Odio «Black & White»... mi novia es capaz de pararse horas y horas jugando y luego siempre llega tarde"

Yiyo (Guadalajara)

» ¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto, tu nombre y tu frase a lacomunidad@micromania.es

Hace 10 años

¡Ya esperábamos a «Doom»!



Hay que ver, lo que son las cosas... Resulta que hace precisamente diez años salió «Doom 2». ¿¡Pero cómo es posible, diez años ya!? Claro que, si eres de los que conserva aquel número 68 de la Segunda Época y echas un vistazo, verás que no han pasado en balde. Aquellos demonios estaban hechos a base de ¿cómo eran..? Ah sí, "sprites", un puñado de píxeles, pero ¡qué miedo daban! Y así, de miedo, nos lo pasábamos nosotros jugando a «Doom 2», tanto o más que ahora con el terror. Bueno, vale. No queremos dartе la lata con nuestras batallitas, pero ¿qué esperabas? la nostalgia nos puede y además, esta sección se llama "Hace 10 Años" ¿no?

Pero no haríamos justicia a aquel número si no recordamos su juego de portada: «System Shock», una aventura de ciencia ficción en primera persona que tenía los, tan de moda, gráficos pre-renderizados. Y, ¿cómo olvidar «Under a Killing Moon»? Un auténtico thriller.

¿Te ha tocado?

Estos son todos los ganadores de los concursos publicados en Micromanía 114

CONCURSO TRUE CRIME
JUEGO TRUE CRIME (PC)

Ramón Giménez Gómez	Alicante
Bea Lorenzo Sobrado	Asturias
Omar Valdés Cuesta	Asturias
Oriol Edo Arcas	Barcelona
Carles Iserte Moix	Barcelona
Sergio Calleja Gutiérrez	Burgos
Antonio Acevedo de la Rosa	Cádiz
Roberto Navarro Gutiérrez	Cádiz
David Aymerich Sánchez	Gerona
Iván Aguirre Vicente	Guadalajara
José Fco. Martín de la Cruz	Guipúzcoa
Oriol Sabate López	Lleida
Jonathan Corroto Navarro	Madrid
Michael Alonso Rodera	Madrid
Miguel Guimerans	Pontevedra
Rabel Leonardo Maes	Salamanca
Jaime Martínez Alvarez	Sevilla
Carles Espasa Gomis	Valencia
Diego Merino Ponce	Valladolid
Delfín Santamaría	Cuesta Zaragoza

CONCURSO SYBERIA 2
JUEGO SYBERIA 2 (PC)

Amelia Orzáez Laguna	Albacete
Juan Antonio Costa Quirós	Baleares
Albert Molías Martín	Barcelona
Iván LaFuente	Burgos
José Ureba Anillo	Cádiz
Juan Antonio Peris Romero	Castellón
Juan José Quesada Carrasco	Granada
Benardino Buide Maroto	Lugo
Miguel Angel Castro Castro	Lugo
Conchi Garbajose Moreno	Madrid
Fernando Ventosa Martín	Madrid
Juan José Sandoval Toro	Murcia
Mayte Flores González	Murcia
David Santos Esteran	Pontevedra
Angel Sánchez Hernández	Salamanca
Eva Contreras Gandarillas	Tenerife
Rafa Ortíz Alcocer	Valencia
Pablo Garayzar	Vizcaya
José Mª Lázaro Oria	Zaragoza
Fernando Sánchez Salazar	Zaragoza

¿Quieres participar?

- Envíanos un e-mail con todo lo que te interesa a lacomunidad@micromania.es o una carta a: LA COMUNIDAD. HOBBY PRESS, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.
- Entrarás en el sorteo de 10 camisetas exclusivas.

Lenguas de trapo

» EN «FLATOUT» DESTROZAR UN COCHE SERÁ TAN REAL en la deformación del modelo poligonal, que doblar las chapas a golpes se va a convertir en todo un arte.
Paul Benjamín, productor de Empire Int.

» LOS SUSTOS POR LA ESPALDA justo cuando aparece un enemigo en la pantalla han provocado más de un cambio de ropa interior en nuestras oficinas.
Todd Hollenshead, CEO de id software

» NOS TOMAREMOS UNAS VACACIONES, SÍ. Pero no somos como la típica banda de rock que se coge seis meses sabáticos después de hacer un tour.
Tim Willits, id Software

» ES UNA PENA QUE «FAR CRY» NO TENGA GUARDADO RÁPIDO. Creo que tras doce años de arcades 3D, esta característica es casi un estándar, por mucho que se diga que resta diversión.
George Broussard, Jefe de 3D Realms

» MI FILOSOFÍA DE DISEÑO ha sido siempre esta: tecnología primero, sistema de juego después, y, por último, historia."
Jon Van Caneghem, creador de la serie «Might and Magic»

» TENEMOS UNA GRAN RELACIÓN CON JOHN (Carmack) e id Software. Si no fuese por «Doom» yo jamás me hubiese planteado crear Valve Software...
Gabe Newell, Jefe de Valve Software

» HAN PASADO COSAS FASCINANTES CON «BLACK & WHITE». El ex primer ministro de Islandia, por ejemplo, se hizo con una copia del juego cuando dejó el cargo para seguir 'trabajando en su moral'. O una universidad norteamericana, que lo emplea como material didactico en un curso.
Peter Molyneux, creador de «Black&White»

» SACAMOS LAS IDEAS DE CUALQUIER PARTE. Me encontré a Bijoux Philips en una fiesta hace poco, y me dijo: 'Me gustaría tener un secador en la ducha que y te secara sin necesidad de toalla'. Y yo pensé: '¡Tenemos que diseñar ese objeto en el juego!'. Y eso hicimos.
Jonathan Knight, productor de «Sims 2»

» LAS 3D FUERON ESTUPENDAS para los shooters y para los juegos de coches en su momento, pero yo no pensaba que funcionarían en un juego de estrategia. Ahora, viendo juegos como «Warcraft III» o «Age of Mythology», creo que finalmente ha llegado el momento de la estrategia en 3D.
Sid Meier, creador de la saga «Civilization»

» ESTOY CONVENCIDO DE QUE LA GENTE subestima lo verdaderamente aterrador que puede llegar a ser el juego [«Doom 3»] y lo bien integrado que está el argumento dentro del mismo.
Todd Hollenshead, CEO de Id Software

» SIEMPRE SUPIMOS QUE LA VERSIÓN XBOX DE DOOM III aparecería más tarde que la de PC, en contra de la especulación sobre presuntos pagos de Microsoft para que fuese al revés. Juro sobre una pila de Biblias que ese supuesto jamás se produjo.
Todd Hollenshead, CEO de iD software

Hobby Consolas

¡Fiebre de tuning!

» Juiced: Si os gustan los coches y el tuning no os podéis perder el nuevo número de Hobby Consolas. Analizan Juiced, el juego para PS2 y Xbox que mejor simula la "cultura tunera", y además regalan unas pegatinas para tunear vuestra consola.

» FIFA 2005: Los chicos de Hobby han viajado a Canadá para mostraros la nueva edición de FIFA. En un amplio reportaje os cuentan todas sus novedades y os enseñan las primeras imágenes.



» Las mejores aventuras: Prince of Persia 2, Jak 3 y Devil May Cry 3. Si no podéis esperarlas lo mejor es que os "empapéis" este reportaje.

» Y además: avances de Resident Evil 4, Silent Hill 4, Colin McRae 2005 y Terminator 3 Redemption. Análisis de Burnout 3, Psi-Ops y Second Sight.

» A la venta el 25 de agosto por sólo 2,99 euros.

Nintendo Acción

Se vuelve a desatar la fiebre Pokémon

» En portada. Las dos nuevas ediciones Pokémon, Rojo y Verde, vuelven a desatar la pasión Pokémon. Entérate de todo en el reportaje que han preparado este mes los chicos de NA. Incluye los secretos, las novedades, los últimos datos...

» Especial nº 50 de Revista Pokémon. La Revista Pokémon cumple 50 números y para celebrarlo nuestros colegas han preparado un concurso muy especial. Podréis conseguir consolas, juegos, películas...



» Los mejores juegos que vienen. Podréis ver y disfrutar de Donkey Konga, Los Sims, Animal Crossing... ¡y las últimas imágenes de Resident Evil 4, comentadas por sus creadores!

Play2Manía

Otoño terrorífico... y repleto de aventuras

» Vuelve el mejor terror. En Play2Manía analizan en primicia el regreso de Resident Evil a PS2, y puntúan las últimas novedades, como Burnout 3, Psi Ops...

» Un otoño de aventuras. Repasan las aventuras que marcarán tendencias en otoño, como San Andreas, Prince of Persia 2, Devil May Cry 3... y desvelan los detalles de Star Wars Battlefront.



» Suplemento especial. 16 fichas repletas de trucos y guías, con las que personalizar tu colección.

» Guía coleccionable. Archiva en la caja del juego la guía de Driv3r.

Computer Hoy Juegos

¿El terror llama a tu PC?

Este mes, COMPUTER HOY JUEGOS se centra en DOOM 3 ofreciendo el más completo Test de compatibilidad del mercado, ¿o no quieres saber si DOOM 3 funcionará en tu PC? La respuesta puedes encontrarla en los análisis y pruebas que realizan sobre 24 ordenadores, en los que llegan a instalar y probar cada juego 48 veces.



» También realizan una comparativa de altavoces 5.1, la guía de compras más detallada para ir a la tienda y no fallar, así como las novedades más calientes.

» Y como juego completo original TOMB RAIDER II, el título que consagró a Lara Croft en el Olimpo de los juegos de PC.

Consultorio de juegos

Pregunta, pregunta... que para eso tienes estas páginas. Por fin se acabaron todas las dudas sobre tus juegos favoritos. Aquí encontrarás toda la información que pidas de tu género preferido.

ACCIÓN

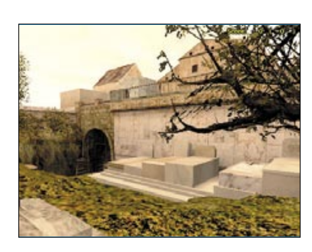
Counter-Strike
¿También será mejorado?

He leído que «Counter-Strike» será mejorado con el motor de «Half-Life 2», pero no han dicho nada de otros mods que a mí me encantan, como «Ricochet» o «Team Fortress». ¿Sabéis algo? ■ *Eugenio Boix*

Pues sabemos que hay un gran secretismo con el desarrollo de «Team Fortress 2», y no parece que vaya a adaptarse su primera entrega al motor Source. Sin embargo «Ricochet» sí será llevado al nuevo sistema, lo que ofrece nuevas situaciones para este divertido mini-mod.

Medal of Honor
Mod de la Guerra Civil

Soy uno de los miles de fans que hay de «Medal Of Honor» y hace poco tiempo, en Internet, estuve leyendo un artículo que hablaba de un mod sobre la Guerra Civil Española. ¿Me podríais decir dónde encontrarlo? ■ *Joan_Spanish_Soldier*



Sí, hace tiempo le dedicamos la "Web del Mes" en Micromanía, pero aprovechando que este proyecto ha mejorado sustancialmente y ha cambiado de dirección, te diremos que se llama «1936: España en Llamas» y su nueva página web oficial está en: ***www.1936.jolt.co.uk***

AVENTURA

Day of the Tentacle
Las claves

He recuperado «Day of the Tentacle» y me he quedado atascado al empezar a jugar. Tengo que llevarle el plano de la superbateria a Hoagie y el profesor me dice que tengo que revisar la patente con mi libro, pero el caso es que no me deja hacerlo, sólo mirar el plano y nada más... ■ *Nacho Naxete*

El problema está en que esas son las claves del juego, en el manual del juego original viene el plano de la superbatería con la solución que necesitas...

Discworld Noir
¿Dónde lo venden?

Estoy desesperadísimo buscando los juegos de la saga «Discworld», llevo mucho tiempo buscándolos sin suerte, espero que vosotros podáis ayudarme a encontrarlo. ■ *Javier Sánchez*



Lamentablemente, «Mundodisco 1 y 2» y «Discworld Noir» están descatalogados. La única solución está en comprarlos de segunda mano. La mejor opción que se nos ocurre es que pongas un anuncio en la sección de Contactos de la revista, por si alguien te los quiere vender. También puedes búscalos en webs de subastas como Ebay España ***www.ebay.com/es.*** Por último, y si dominas el inglés, tienes las versiones inglesas en tiendas online como ***www.amazon.co.uk***

¿Cuál será tu look?



LOS SIMS 2
BodyShop

Hola amigos de Micromanía. Me llamo Asier y tengo una duda sobre los «Sims 2». He visto que el Bodyshop se puede descargar de Internet y quería consultaros si es el único modo de conseguirlo o si vendrá incluido en el juego. ■ *Asier Amezketa*

No te preocupes que el editor de personajes Body Shop estará integrado en «Los Sims 2». La aplicación es una auténtica pasada para personalizar tus personajes. Podrás modificar infinidad de talles en su aspecto externo. No habrá dos sims iguales.

DEPORTIVOS

Series EA Sports
Fechas de lanzamiento

¿Podríais decirme las fechas oficiales de lanzamiento de los juegos «FIFA 2005», «Total Club Manager 2005», «Tiger Woods PGA Tour 2005» y «NBA Live 2005»? ■ *Alfredo*

El primer título en llegar será «Tiger Woods PGA Tour 2005» el día 24 de setiembre. «FIFA 2005» y «Total Club Manager 2005» vendrán de la mano, concretamente el día 15 de octubre, mientras que para «NBA Live 2004» habrá que esperar hasta el 29 de octubre.

ESTRATEGIA

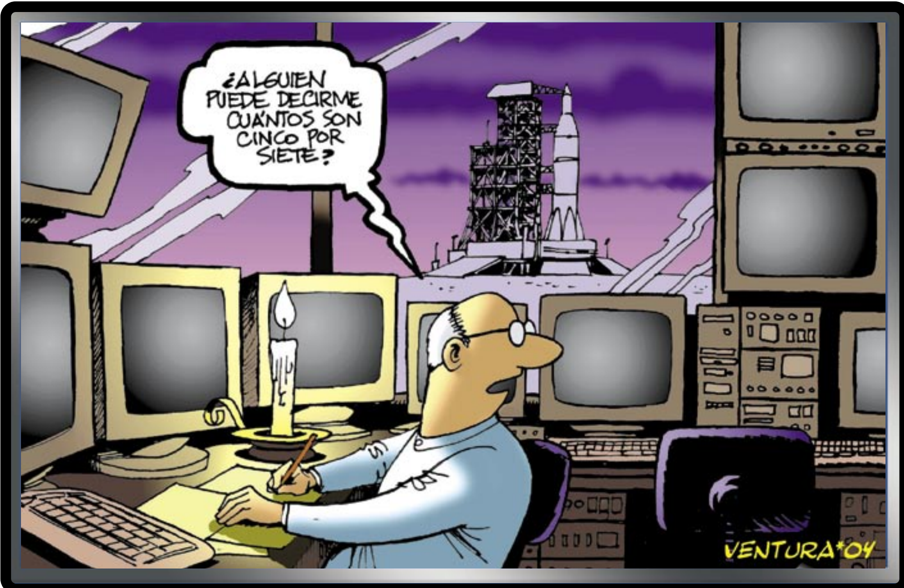
Patrician II
Trucos

Hola, soy un más que ocasional lector de vuestra revista, prácticamente no me la pierdo ningún mes desde hace mas de 2 años. Sin más enredos, ¿me podríais decir si existen trucos de «Patrician II»? Si los hay, ¿cuáles son? ■ *Teal'cel*



Bueno, pues ahí va uno que te será muy útil. Manten pulsada la tecla de mayúsculas y luego aprieta la correspondiente al símbolo del dólar [$]. Obtendrás más dinero cada vez que lo hagas.

Humor Por Ventura y Nieto



Starcraft

Juegos alternativos

Os escribo porque quiero que me recomendéis algunos juegos de estrategia parecidos a «Starcraft». Lo que más me gustaría sería una segunda parte, pero como parece que la cosa está difícil... ■ *Alex*



Si te gusta «Starcraft», estás de suerte, porque un juegazo como «Ground Control II» es, en muchos aspectos, heredero del propio «Starcraft». O sea, que se parece bastante, sin dejar de ser un juego original e con gran valor por sí mismo. También puedes probar –si eres más atrevido– con «Perimeter», que también tiene muchos detalles que recuerdan al clasicazo de Blizzard, y que sin duda es un uno de los juegos más interesantes del momento en el género.

MUNDOS PERSISTENTES

Final Fantasy

¿Qué hay del individual?

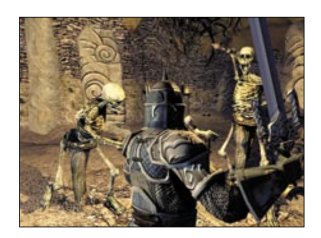
Os escribo para preguntar si sabéis algo sobre la aparición del próximo «Final Fantasy» para PC, ya que el rol es uno de mis géneros favoritos y los juegos de esta serie siempre me han apasionado. ■ *David Arrufat*



Como comentábamos en la revista del mes pasado, se anuncia para septiembre de este año la versión para PC de «Final Fantasy XI» (que apareció en EEUU y Japón hace más de seis meses), en forma de juego de rol online en un mundo persistente. Incluirá el juego original, la expansión «Rise of Zilart», una nueva expansión en desarrollo y un minijuego... Ahí es nada.

Middle Earth online

Secreto, pero tremendo



Casi no hay información de «Middle Earth Online» ¿Cuándo vamos a salir? ¿Qué requisitos pedirá? ¿Habrá que pagar una cuota para poder jugar online? ¿Qué sabéis? ■ *Thor*



«Middle Earth Online» es un juego de rol masivo basado en la trilogía "El Señor de los Anillos". Aunque la fecha prevista de salida era el último trimestre de 2004, se ha aplazado hasta el próximo año. Habrá que pagar una cuota mensual, aunque está sin determinar la cuantía de la misma, al igual que los requisitos técnicos. Eso sí, te adelantamos que para disfrutarlo al máximo te hará falta un PC potente y conexión de banda ancha.

Más vale tarde...

DRIV3R

Fecha de lanzamiento

¿Podéis decirme cuándo sale la versión para PC de «DRIV3R»?, no entiendo como salieron en Junio las versiones para Playstation2 y Xbox anunciándose también para PC en una espectacular campaña publicitaria y ahora resulta que es un misterio si saldrá y cuándo. ¿No se habrá cancelado como la versión para GameCube? ■ *Julián García.*

No se ha cancelado y su fecha de lanzamiento es el 15 de noviembre del presente año. Este amplio retraso es debido a que se quieren corregir las deficiencias de las versiones para PS2 y Xbox, que han recibido pésimas críticas en la prensa especializada por fallos en la IA, jugabilidad pobre y escenarios a medio acabar. La campaña de promoción, –que sí ha logrado su objetivo: ventas millonarias– impuso un lanzamiento quizá algo precipitado.

ROL

Sacred

La escama del dragón



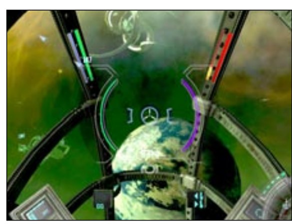
Estoy jugando a «Sacred» con la Elfa del Bosque y en la zona del dragón me dan una escama de esta criatura pero no sé qué utilidad puede tener. ¿Podríais ayudarme? ■ *Sgt D.Winters*

Te refieres a una de las runas que proporcionan los dragones cuando son eliminados. Estas runas sirven para acceder a determinadas localizaciones que de otra manera permanecerían bloqueadas. Cada vez que consigas una, mira el mapa para guiarte hasta la nueva localización. Por ejemplo, tras matar al dragón zombi podrás entrar en la ciudad de Khorad-Nur.

SIMULACIÓN

X 2: La Amenza

Una galaxia más cercana



He jugado a la demo de «X2» y es una pasada. Ya echaba de menos un juego de combate espacial en condiciciones. Pero, después de todo, ¿va a salir en España al final o voy a tener que quedarme con las ganas? ■ *Ícaro*

Pues, la cosa no tenía buena pinta en un principio, pero parece ser que al final vas a poder dar saltos –en el hiperespacio– de alegría. La distribuidora Ludis Games se ha decidido a lanzarlo en España. Atento, porque saldrá por un precio de 19,95 € y estará localizado al Castellano. En «X 2: La Amenza» tendrás, simulación, aventura e incluso estrategia. El juego, como dices, es más que prometedor.

No falta a su cita

Championship Manager 2

¿Qué hay del quinto?

Soy un gran aficionado a la serie «Championship Manager» de SI Games, pero no he visto ninguna noticia de que en nuestro país se vaya a publicar la próxima entrega, ¿quizá por la competencia de «PC Fútbol 2005» y «TC Manager 2005»? ¿Podéis decirme si estos juegos serán tan completos en la faceta de entrenador como se espera? ■ *Guillermo Sanz*

No te preocupes porque si quieres podrás continuar con la serie, «Championship Manager 5» saldrá durante el próximo mes de octubre, distribuido por Proein, como los anteriores.

Se espera que los tres juegos recreen la figura del entrenador con gran realismo y fidelidad, pero lo harán desde distintas perspectivas. Así pues, no descartes ninguno de ellos todavía.



Pacific Fighters

¿Una expansión?

Suelo visitar la página oficial de «IL-2 Sturmovik» para ver más detalles sobre «Pacific Fighters», pero estoy un poco confuso porque todas las novedades del juego son de esas cosas que se dan con las expansiones, como más aviones, una mejora aquí o allá, un escenario... ¿Para qué están haciendo un juego nuevo? ■ *Retaliator*



Sí, la tecnología de «Pacific Fighters» está desarrollada a partir de la de «IL2», pero no es la misma, –vas por ahí, ¿no?– sino una evolución. Además, «Pacific Fighters» cambia por completo de escenario y, bueno, hay tantísimas novedades que había que dejar ya a «IL-2» atrás.

VELOCIDAD

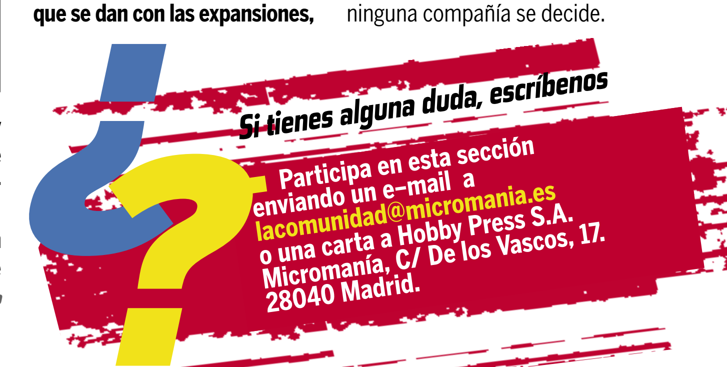
Simuladores de F1

¿No hay títulos?



Me sorprende la ausencia de simuladores de Fórmula 1 para PC, hace unos años había muchos títulos y ahora no sale ninguno. ¿Sabéis si hay alguno en desarrollo? ■ *Lucas Meda*

Lamentablemente no hay ninguno en desarrollo para PC. Y no es por falta de interés, sino porque la FIA –que gestiona la licencias oficiales de la Fórmula 1– ha firmado un acuerdo con Sony Entertainment Europe, según el cual las consolas de Sony serán la única plataforma autorizada para juegos con licencia oficial de la F1. Dada esta exclusividad, ningún juego para PC puede tener los datos reales de las escuderías y, con lo que esto supone para los aficionados, ninguna compañía se decide.



Lo más nuevo

Aquí te presentamos el hardware más interesante para mejorar tu PC, las últimas novedades en periféricos para juegos y también, porqué no, los gadgets más curiosos y útiles para que estés al día.

Leadtek Winfast A400

Gráficos espectaculares para tu PC

- TARJETA GRÁFICA DE GAMA ALTA • Desde 460 €
- Más información: Choose&Buy • Tel: 913698400 • *www.leadtek.com*

La llegada de juegos de acción como «Doom 3» o «Far Cry» permite que por fin podamos aprovechar la **elevada potencia** y el avanzado repertorio de **funciones gráficas 3D** que maneja el procesador de nVidia, **GeForceFX 6800.** Un chip que está integrado en la familia **Winfast A400 de Leadtek**, cuyas tarjetas, además, cuentan con memoria **GDDR3**. Este tipo de memoria es tan rápida que habilita un ancho de banda de **35.2 GB/s**, y así se pueden procesar las texturas más complejas y detalladas sin que se produzcan ralentizaciones. El resultado es que, si el juego lo permite, verás personajes y escenarios hiperrealistas.

Es cierto que los precios de la gama A400 –con **versiones Ultra, GT y TDH** que tienen distintas prestaciones y precio– no son precisamente bajos, pero a cambio podrás llevar la configuración gráfica de los juegos al máximo y no tendrás que preocuparte por reducir detalle, sin olvidar que el entorno 3D alcanza nuevas cotas de realismo visual gracias al impresionante sombreado de la función **Shader Model 3.0.**

En contra de lo que piensan muchos no todas las tarjetas gráficas con el mismo procesador gráfico son iguales. Los componentes adicionales suelen marcar la diferencia. En este caso, las tarjetas de la familia A400 de Leadtek destacan por su ejemplar sistema de disipación de calor **3 Air Surround Cooling System**, que asegura un funcionamiento seguro y muy silencioso de cualquiera de sus tres modelos. ■



▲ El sistema de disipación de calor es espectacular.

LAS CLAVES
- Tecnología gráfica de vanguardia.
- Soporta la versión 3.0 del motor de sombreado "Shader Model".
- Duplica la velocidad de la generación FX5950.
- Doble salida DVI para conectar dos monitores TFT.

INTERÉS

Ratón Microsoft Optical by Philippe Starck

Arte contemporáneo en tu escritorio

- RATÓN ÓPTICO DE GAMA ALTA • 49,90 €
- Más información: Microsoft • Tel: 902 197 198 • *www.microsoft.es*

Los aficionados al diseño seguro que conocen a **Philippe Starck**, uno de los más famosos diseñadores de objetos cotidianos que ahora se ha atrevido con el más cotidiano de la informática, el ratón. Tomando como base el ratón óptico de Microsoft, este modelo presenta un diseño en color plata sobre el que destacan la remarcada línea divisoria central, en azul o naranja, que alberga la rueda en el mismo color y divide los **dos enormes botones** del ratón. Si en diseño es una joya, no menos nota merece su tecnología, con **sensor óptico** de alta resolución, que se conecta al PC por USB. ■



◄ No te cansarás de mirarlo ni de usarlo

LAS CLAVES
- Diseño para coleccionistas.
- Forma hemisférica con botones integrados muy cómodos.
- Sensor óptico de máxima precisión.

INTERÉS

Aplisoft Fly Eagle Wheel

¡Curva cerrada con freno de mano arrrass!

- CONJUNTO DE VOLANTE Y PEDALES DE GAMA MEDIA • 56,55 €
- Más información: Aplisoft-IDED • Tel: 935895444 • *www.aplisoft-ided.com*

Sólo hace falta echar un vistazo a este conjunto para descubrir su principal innovación: **el freno de mano** acoplado a una base independiente que también dispone de una palanca para **cambio de marchas**. Vamos, todo un lujo para los aficionados a los juegos de rally y de carreras de coches, quienes podrán bloquear el tren trasero para cruzar el coche, con una palanca de freno de mano. Dispone de tecnología **Force Feedback** para transmitir el agarre y bacheado de las diferentes superficies a la dirección. Tiene también una eficaz subjección y **puede adaptarse** perfectamente a la posición del usuario. ■



◄ Ni Carlos Sainz le pondría pegas a este dispositivo de control.

LAS CLAVES
- Palanca de freno de mano independiente.
- Cambio de marchas inspirado en el tipo secuencial.
- Volante regulable en altura y ángulo.

INTERÉS

Logitech LX510

El mejor socio para tu mano

➲ **TECLADO Y RATÓN ÓPTICO INALÁMBRICOS DE ALTA GAMA.**
➲ **84,99 €** ➲ **Más información: Logitech** ➲ ***www.logitech.com***

Te pasas horas y horas con los juegos de acción en primera persona y tienes que parar porque tus muñecas se resienten... ¿a que te ha sucedido alguna vez? La comodidad es lo primero y el remedio no es otro que un conjunto de **ratón óptico** y **teclado extraplano** inalámbricos como el **Logitech LX 510**. Con un diseño de perfil bajo de sólo 2,3 centímetros de grosor podrás jugar durante horas sin fatigarte. Además, la construcción con inclinación de 0º grados entre las filas de teclas se agradece tanto por ergonomía como por su peculiar diseño. El ratón dispone de rueda con la tecnología de Logitech **Tilt Wheel Plus Zoom**, que permite **moverse en 3D** en todas direcciones, un extra que puede venir como anillo al dedo para asignar más funciones en juegos de rol o estrategia. ■

LAS CLAVES

- Diseño perfil bajo de sólo 2,3 cm de grosor.
- Comodidad insuperable.
- Ratón con rueda de movimiento 3D.
- Permite jugar durante horas sin fatigarse.
- Equipado con un ratón óptico y teclado inalámbricos.

INTERÉS





▲ **Diseño moderno con novedades tan interesantes como la rueda en el teclado.**

eDEC Biostar

Compacto por definición

▲ **Un PC al estilo Macintosh, en el que no echarás en falta nada de nada.**

➲ **PC "BAREBONE"** ➲ **Por determinar**
➲ **Más información: Kinyo** ➲ **Tel: 902 902 260** ➲ ***www.kinyo.es***

Si tienes poco espacio en tu escritorio o buscas un "todo en uno", te interesará este PC compacto, que alberga una **pantalla TFT de 15 pulgadas**, un **Pentium 4** sobre una placa con **chipset Intel845**, –con **aceleradora 3D "Intel Extreme"** y sonido **5.1 integrados**– dos módulos de memoria DDR y disco duro **Ultra-ATA 100**. Se han aprovechado los laterales y el marco para las unidades de almacenamiento óptico, como la **grabadora DVD**. Además, integra micrófono y cámara web. ■

LAS CLAVES

- Un PC muy bien equipado en un espacio mínimo.
- Admite distintos componentes.
- Dispone de toda clase de conexiones.

INTERÉS



VP450MH Accesory Value Pack

Marchando un cortado calentito

➲ **KIT DE ACCESORIOS PARA PC PORTÁTIL** ➲ **Precio: 58,44 €**
➲ **Más información: Trust, Tel.: 902 160 937** ➲ ***www.trust.com***

Ah... que tú eres uno de esos incondicionales de las partidas en red local que se compraron un PC portátil y vas por ahí retando a otros en multijugador ¿eh..? Entonces, un portátil fue una buena elección. Pero claro, llevarse todos los bártulos es un engorro ¿verdad? Pues con este **kit de accesorios**, olvídate ir arrastrando los cables. Lo tienes todo en un práctico **estuche** que incluye un **ratón óptico** compacto con rueda, **un hub USB**, –por si quieres ponerle un joystick o un volante para juegos de carreras– una luz también USB, y **cables de red** y de teléfono para poder jugar en red local o en Internet. ■



▲ **"Aquí y ahora". Así podrás contestar a cualquiera que ose desafiarte con un juego.**

LAS CLAVES

- Incluye los accesorios más útiles para un PC portátil.
- El ratón es compacto y está bien equipado.
- El hub USB permite conectar periféricos.

INTERÉS



HT400 Home PC

El alojamiento ideal para tu PC

➲ **CAJA PARA PC A MEDIDA** ➲ **Precio: 265 €**
➲ **Más información: Sistemas Ibertrónica** ➲ **Tel: : 902409000** ➲ ***www.ibertronica.es***

Si has soñado con unir tu PC y tu equipo de alta fidelidad y el Home Cinema, sin que desentone nada aquí tienes esta singular caja. Está **construida en aluminio** y con un diseño exterior impresionante. Comercializada por Sistemas Ibertrónica, admite todo **tipo de configuraciones** de placa base, procesador, tarjeta gráfica y unidades de almacenamiento, por lo que se puede encargar desde un PC de alto rendimiento a un equipo básico.
Dispone de **ventiladores muy silenciosos** y, para completar su funcionalidad, también incluye un **mando a distancia** para controlar multitud de funciones y un **display LCD** puede mostrar datos de rendimiento. ■

▲ **Con tan buena pinta, ¿cómo no vas lucirlo en el salón de casa?**

LAS CLAVES

- Caja construida en aluminio.
- PC a medida y con un cuidado diseño.
- Elegante display LCD.
- Mando a distancia programable.

INTERÉS

Guía de compras

La única selección pensada por y para los jugadores de PC

En nuestra Guía de compras le seguimos la pista a las novedades de hardware más interesantes, para que estés al día y puedas elegir lo que más te conviene.

Recomendado Micromanía

Alternativas

Placas base

MSI K8N Platinum 2 • Como un tiro

210 € · Más información: MSI
http://ww.msi-es.com

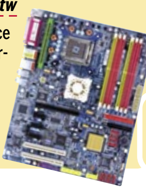
Una placa base para Athlon64 con socket 939 que integra el nuevo chipset nVidia nForce3 Ultra con tecnología HyperTransport y FSB a 1 GHz para agilizar el funcionamiento de los componentes. Soporta memoria de doble canal DDR 400 y dispone de controladoras IDE y Serial ATA con modo RAID, así como chip de sonido multicanal 7.1.



Gigabyte GA-8ANXP-D

210 € · Más información: Gigabyte
http://www.gigabyte.com.tw

El nuevo chipset Intel 925X ofrece lo último en tecnología, con puerto para tarjetas gráficas PCI Express y los Pentium 4 "Presscot". Permite instalar módulos DDR a 533 MHz para su funcionamiento en modo síncrono.



ASUS P4R800-VM

79 €
Más información: ASUS
http://es.asus.com

Si no te quieres complicar la vida aquí tienes una placa base para Pentium 4 "todo en uno", es decir, con tarjeta gráfica Radeon 9200 y tarjeta de sonido5.1 integradas gracias a la eficacia del chipset ATI Radeon 9100 IGP.

Procesador



AMD Athlon 64 3400+ • El gran salto

309 € · Más información: AMD
www.amd.com

AMD ha optimizado la primera generación de procesadores de 64 bits con el nuevo núcleo "Newcastle", dotado de tecnología HyperTransport de 1 GHz para optimizar la comunicación entre los componentes de las placas base que la soportan. El salto a los 64 bits ya se puede disfrutar con las versiones especiales de Windows XP en juegos como «Far-Cry» y «Doom 3».

Intel Pentium 4E 3.4 GHz Extreme Edition

820€ · Más información: Intel
www.intel.com

Edición Especial creada por Intel pensando en obtener el máximo potencial de cálculo para los videojuegos y aplicaciones avanzadas. Tecnología HyperThreading y 2 MB de memoria L3. Insuperable en cualquier comparativa.

Intel Pentium 4 3 GHz Prescott

209 €
Más información: Intel
www.intel.com

Los Pentium 4 de núcleo Prescott tienen una memoria caché L2 de hasta 1 MB, tecnología HyperThreading y un bus de interfaz a 800 MHz que funciona en modo síncrono con módulos de memoria RAM DDR a 400 MHz.

Tarjeta Gráfica

MSI FX5900 XT-VTD128 • Tienes que verlo así

219 € · Más información: MSI
http://msi-es.com/

En los test más exigentes con la configuración gráfica en «Doom 3» la versión recortada (XT) de la GPU nVidiaGeForceFX 5900 es el único procesador gráfico de gama media capaz de mover el entorno 3D con soltura. Por ello, y junto con su precio, es una excelente opción. Este modelo viene con 128 MB de memoria DDR y conector DVI.



ASUS Extreme AX600PRO

179 € · Más información: ASUS
http://es.asus.com

Las nuevas Radeon X600 funcionan con el nuevo puerto PCI Express 16X, que multiplica por dos el ancho de banda con respecto al AGP8X. Soporta las últimas funciones 3D de DirectX9 y OpenGL 1.5 .

Leadtek WinFast A340 Pro

92 € · Más información: Leadtek
www.leadtek.com

Por menos de 100 € es posible acceder al nuevo procesador gráfico GeForce FX5500, sin duda la GPU más equilibrada del momento entre tecnología, precio y prestaciones.



Tarjeta de sonido



SB Audigy 2 ZS • Nada suena mejor

149,90 € · Más información: Creative
http://es.europe.creative.com

Si quieres acceder a las máximas prestaciones en sonido 3D esta tarjeta es la más indicada. Acelera 64 canales simultáneos bajo DirectSound3D y EAX Advanced HD, logrando una reproducción multicanal en 7.1 sensacional. Está certificada THX e incluye los juegos «Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness» y «Tom Clancy´s: Rainbow Six Raven Shield».

Terratec Aureon 5.1 Fun Games

65 € · Más información: Terratec
www.terratec.net

Un opción muy equilibrada para acceder al sonido multicanal 5.1. Viene con los juegos «Warcraft III», «Gun-Metal» y «Splinter Cell» de regalo.



Gainward Hollywood Home 7.1

44 € · Más información: Gainward
www.gainward.net

Una ganga con el chip VIA Envy 24 que permite acceder al formato multicanal 7.1 sin renunciar a la calidad de procesamiento a 24bit/96 KHz. Compatible con todo tipo de sonido 3D.



Teclado y ratón

Microsoft Wireless Optical Desktop • Míralo y tócalo

74 € · Más información: Creative
www.microsoft.com/hardware/

Este conjunto de escritorio de Microsoft en la versión Confort Edition combina un diseño muy atractivo y una comodidad intachable. El teclado está diseñado en curva, lo que facilita el acceso a cualquier función. El ratón del conjunto posee la tecnología de rueda inclinable y un sensor preciso óptico en el que confiar cuando juegas.



Terratec Mystify Razer Boomslang

69 € · Más información: Terratec
www.terratec.net

Con una resolución de 2100 dpi (lo normal son 800 dpi), estamos ante el ratón más preciso y rápido, diseñado específicamente para desenvolverse como pez en el agua en los juegos de acción en primera persona.

Thrustmaster Tactical Board

96 € · Más infor.: Herederos de Nostromo
www.thrustmaster.com

Un revolucionario dispositivo de control que permite olvidarnos del teclado y el ratón. Dispone de una rueda a modo de ratón y 41 botones programables con una colocación muy bien estudiada.



Altavoces



Creative Inspire T5400 5.1 • Mucho que oír

99,90 € · Más información: Creative
http://es.europe.creative.com

Este conjunto de altavoces 5.1 ofrece un sonido bien equilibrado porque incorpora el diseño de dos vías separadas –tweeter y cono de medios– en los tres altavoces frontales, lo que aumenta notablemente la calidad de sonido sobre todo a la hora de reproducir atmósferas musicales y el sonido 3D.

Creative GigaWorks S750

479,90 € · Más info.: Creative
http://es.europe.creative.com

Con certificación THX estamos ante el rey del segmento. Un conjunto 7.1 con una potencia de 70W por canal y 210W para el subwoofer. Sonido a la altura de la gama de alta fidelidad.



Logitech Z5300

229 € · Más info.: Logitech.
www.logitech.com

Un conjunto de altavoces 5.1 de gama media con la reputada calidad de sonido de Logitech y certificación THX. Capaz de satisfacer todas las exigencias en audio multicanal.



¿Está al día tu PC?

Actualizar tu PC puede convertirse en una locura. No te dejes abrumar por los nombres y prestaciones de los productos. Para ello los hemos clasificado en tres categorías. Todo bien claro, ¿no? ¿Cuál es la tuya?

PC a la última

Lo más potente que puedes encontrar si quieres convertir tu PC en la máquina definitiva. Para jugar a tope con los videojuegos más exigentes.

	Presupuesto
Placa base: **MSI 925X Neo Platinum.**	290 €
Procesador: **Pentium 4E 3.6 GHZ Extreme Edition**	990 €
RAM: **Dos módulos de 1024 MB DDR a 533 MHz**	350 €
Tarjeta gráfica: **MSI NX6800 UltraTD2 256MB DDR3**	640 €
Tarjeta de sonido: **Creative SB Audigy 2 ZS Pro**	279 €
Disco duro: **Western Digital WD360 (10.000 RPM), Serial ATA/150**	260 €
Lector DVD: **ASUS DVD-E616P1**	45 €
Grabadora: **Sony DRU700A (Doble capa)**	180 €
Monitor: **Sony GDM-FW900 (24 pulgadas, formato 16/9)**	1900 €
Altavoces: **Creative Gigaworks S750**	479 €
Ratón y teclado: **Logitech di.Novo**	269 €
Periféricos: **Thrustmaster F1 FF Racing**	199 €
TOTAL	**5.881 €**

Selección Micromanía

Aquí te detallamos los componentes que configuran el equipo por el que nosotros optaríamos. Esta es nuestra recomendación.

	Presupuesto
Placa base: **MSI K8N Neo Platinum 2**	210 €
Procesador: **Athlon 64 3400+ Newcastle**	309 €
RAM: **Dos módulos de memoria DDR a 400 MHz**	220 €
Tarjeta gráfica: **MSI FX5900XT**	219 €
Tarjeta de sonido: **SoundBlaster Audigy2 ZS**	149 €
Disco duro: **Western Digital Caviar SE WD1600JD**	114 €
Lector DVD: **ASUS DVD-E616P1**	45 €
Grabadora: **Sony DRU700A (Doble capa)**	180 €
Monitor: **CRT de 19 pulgadas con pantalla plana**	290 €
Altavoces: **Creative Inspire T5400 5.1**	99 €
Ratón y teclado: **Microsoft Wireless Optical Desktop**	74 €
Periféricos: **Belkin Nostromo SpeedPad N45**	45 €
Saitek X45 Flight Control System	95 €
Logitech MOMO Racing	149 €
TOTAL	**2.198 €**

Al día para jugar

La configuración básica para garantizar que los juegos te funcionarán con un mínimo de fluidez y un aceptable nivel de detalle.

	Presupuesto
Placa base: **con chipsets nForce2 (AMD) o Intel865P (Pentium4).**	65 €
Procesador: **Athlon XP 2800+ o Pentium 4 a 2.4 GHz**	75 €
RAM: **1024 MB de memoria DDR a 333 MHz**	60 €
Tarjeta gráfica: **chipsets nVidia GeForce5200 o ATI Radeon 9600**	90€
Tarjeta de sonido: **PCI con aceleración sonido 3D**	30 €
Disco duro: **80 GB Ultra/ATA 100**	60 €
Lector DVD: **DVD 10X**	30 €
Grabadora: **Grabación DVD-R a 4x**	60 €
Monitor: **CRT 15 pulgadas pantalla plana**	95 €
Altavoces: **Conjuntos 5.1**	70 €
Ratón y teclado: **Creative Desktop Wireless 6000**	49 €
Periféricos: **Saitek P880 Dual GamePad**	30 €
TOTAL	**714 €**

Recomendado Micromanía

Alternativas

Joystick

Saitek X45 • Te sentirás en las nubes

95 € · Más información: Corporate PC.
Tel: 93 263 48 18 · *www.corporate-pc.com/saitekpr.htm*

Este impresionante conjunto de palanca de vuelo y acelerador de calidad profesional tiene ahora un precio que lo hace aún más recomendable. Construido en aleación de metal y con un mecanismo de sujeción es infalible para controlar tu aeronave en cualquier simulador pues recrea con total realismo las funciones HOTAS. La palanca se acciona mediante un tensor y el acelerador dispone de control de retención.

X-Gaming X-Solo Classic Arcade

103,41 € · Más información: SmallisBig
www.smallisbig.com

Un joystick de metal y madera basado en las máquinas recreativas. Tiene una palanca a prueba de bombas y 8 botones con microinterruptores (lo más fiable). No hay nada mejor para los juegos arcade.

Logitech Attack 3

18 € · Más info.: Corporate PC.
Tel: 93 263 48 18
www.logitech.com



Una palanca de vuelo de última generación muy asequible, que está equipada con un original sistema de anclaje y un excepcional muelle que aguanta hasta las torsiones con más fuerza G.

Gamepad

Belkin Nostromo n45 Dual Analog USB • Está controlado

45 € · Más información: Belkin · *www.belkin.com/sp*

Un gamepad revolucionario ya que incluye una barra transversal estabilizadora para disminuir el cansancio al sujetarlo durante horas y minimizar las desviaciones laterales. Pero también resulta sorprendente por la gran cantidad de elementos de control. Tiene nada menos que de 13 botones programables (cuatro de ellos en gatillos de gran tamaño), dos palancas analógicas y un D-Pad de 8 direcciones con una sobresaliente precisión.



Logitech DualAction Gamepad

29 € · Más información: Logitech
www.logitech.com

Un gamepad muy asequible y con toda la funcionalidad de un D-Pad de múltiples direcciones y de gran precisión, dos palancas analógicas y 10 botones programables. Se conecta al PC por el puerto USB.

Saitek P3000 Wireless

44 € · Más información: Saitek
www.saitek.com

Con sus dos palancas analógicas y 10 botones programables, lo que más sorprende en este gamepad es el magnífico tacto de su D-Pad. La tecnología inalámbrica hace más cómoda su utilización con juegos deportivos y de acción.



Volante





Logitech MOMO Racing • Ponte el cinturón

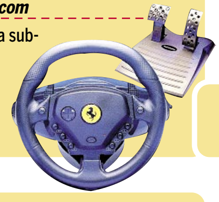
149 € · Más información: Logitech.
Tel: 91 375 33 68 · *www.logitech.com*

La sobresaliente precisión de respuesta de su motor Force Feedback, el esmerado diseño y la extraordinaria calidad de los materiales son los tres pilares de este magnífico conjunto de volante y pedales. La ergonomía también está a gran nivel, con una palanca de cambio robusta como pocas, base antideslizante y sistema de fijación que no cede.

Thrustmaster Enzo Ferrari Force Feedback Wheel

90 euros · Más info.: Herederos de Nostromo
www.thrustmaster.com

Para controlar la cámara subjetiva de juegos como «Grand Prix 4» viene de perlas el D-Pad que incorpora este magnífico conjunto.



Thrustmaster F1 F-Feedb. Racing

199 euros · Más información: H. de Nostromo · *www.hnostromo.com*

Se trata de una réplica exacta del volante de los monoplazas de Fórmula 1 de la escudería Ferrari. Sin duda es el mejor de su segmento, pero a costa de un elevado precio, debido principalmente al empleo de fibra de carbono y acero.



Almacenamiento

Sony DRU700A • Cabe todo

159 € · Más información: Sony
www.sony.es

Por fin está al alcance de todos la grabación en DVD-ROM en formato doble capa. Gracias a esta tecnología la capacidad de almacenamiento aumenta hasta los 8,5 GB y se pueden grabar hasta 4 horas de vídeo con la máxima calidad. Este modelo es dual, es decir, compatible con todos los formatos DVD+R y DVD-R. Graba a 8X, regraba a 4X y en modo de doble capa la velocidad de grabación es de 2.4X (3,3 MB/s).

Woxter MicroHard Disk

210 euros · Más información: Woxter
www.woxter.com

Si necesitas un disco duro portátil de alta capacidad te recomendamos este modelo de Woxter, el más pequeño del mundo con unas dimensiones de 4,8 cm x 5,3 cm y una capacidad de 2,2 GB. Se conecta al puerto USB.



LG GSA-4082B

72 euros · Más información: LG Electronics
www.lge.es

Ahora que salen las grabadoras de doble capa han caído en picado los precios de las regrabadoras de DVD duales, como este modelo de LG. Gracias a su velocidad 8X tan sólo tarda 8 minutos en llenar un DVD.

Consultorio Técnico

Si tienes problemas para hacer funcionar un juego o deseas ampliar tu equipo y no sabes por dónde empezar porque es un lío, en nuestro consultorio encontrarás la solución que estás buscando.

CONFIGURACIÓN

Doom 3

¿Con qué nivel podré jugar a «Half Life 2» y «Doom 3»? Mi PC consta de un procesador AMD Athlon XP 2400+, 768 MB de memoria DDR y una tarjeta gráfica GeForce FX 5500 de 256 MB. ■ Carlos



Puedes estar tranquilo. Aunque de procesador no andas muy sobrado, los juegos que comentas dependen más directamente de la potencia y funciones 3D de tu tarjeta gráfica. La GeForceFX 5500, soporta sin problemas los motores de sombreado y vértices de DirectX9, –verás que buenos efectos te permiten visualizar– tu PC tiene potencia de sobra para manejar «Doom 3» en alta calidad y con una resolución de 1024x768 piexeles. «Half-Life 2», seguramente también, pero ya se verá.

DISPOSITIVOS DE CONTROL

Ratones ópticos o clásicos

Soy un gran aficionado a los juegos de acción en primera persona y estoy buscando un buen ratón para controlarlos de forma más precisa y efectiva, ¿Es mejor uno con tecnología óptica o el clásico de rueda?, ¿Es necesaria alguna alfombrilla especial? ■ Sebastián Gil



Si el ratón es bueno tanto el óptico como el de rueda funcionarán perfectamente en cualquier juego. Pero para un uso más “exigente” en juegos de acción en primera persona son mejores los ratones de bola –siempre que sean de gama alta– por su mayor velocidad a la hora de registrar los movimientos, porque es más rápida una bola que analiza el movimiento con mecanismo de rodamientos que un sensor óptico que debe analizar miles de datos. Hay modelos diseñados específicamente para conseguir la máxima velocidad, tiempo de respuesta, precisión y multitud de botones programables como el Terratec Mistify Razer Boomslang 2100 o el Belkin Nostromo N30.

Palancas analógicas

Tengo un gamepad Logitech Wingman Rumblepad que se conecta vía USB y aunque en la configuración de dispositivos de control está detectado y la calibración es correcta, el gráfico que muestra el centrado de las palancas analógicas siempre está en movimiento y, lo que es peor, en algunos juegos dejan de funcionar o van mal. ¿Existe alguna solución para corregir esto? ■ Antonio Alonso



Es normal que el centrado de las palancas analógicas tenga algo de desplazamiento, es inherente a la tecnología de movimiento analógica. Respecto a que dejen funcionar, instala los últimos controladores y el software «Wingman» de la web de soporte de Logitech que está en la dirección *www.logitech.com*, pero lo más seguro es que el fallo se produzca porque el juego no admite los movimientos de mandos analógicos o porque has cambiado a modo digital/analógico durante la acción del juego.

MONITORES

TFT y los juegos



Tengo un monitor TFT y leí el mes pasado en esta sección que algunos modelos muestran la imagen ralentizada, generando estelas “fantasma” y otros defectos. ¿Podríais decirme si mi monitor, un CMV CT-529, no sufre de este defecto y si puedo jugar con él sin miedo a que los gráficos no se vean correctamente? ■ Daniel Pérez

Según la ficha de características de tu monitor, tiene un tiempo de respuesta de 16ms, un valor bastante bajo y suficiente como para que las ralentizaciones no sean molestas y el refresco de la imagen sea óptimo, aunque no será igual que en un CRT en escenas con generación de imágenes a alta velocidad (explosiones, movimientos de cámara, juegos de velocidad, etc.) Si estás a tiempo de cambiarlo y la diferencia de precio no es excesiva, puedes mirar algún modelo de LG o Philips que ya están anunciando velocidades de respuesta de 12ms.

GRABADORAS

Software

Compré mi PC con una grabadora y el programa de grabación «Nero 6 Ultra Edition» que utilizo para almacenar partidas, escenarios y mods. Pero me han comentado que tiene un fallo por el que se puede borrar todo el contenido del disco duro. ¿Es cierto? Y si es así, ¿hay alguna solución? ■ Diego



Tranquilo, no tienes que cambiarlo. Tu sistema operativo Windows XP no corre peligro, pero además este problema está solucionado con el parche que puedes descargar de la página web oficial del programa, en *www.nero.com*

TARJETAS GRÁFICAS

¿Esperar a PCI Epress?

Estoy a punto de comprar un PC nuevo de altas prestaciones y me gustaría saber si me recomendáis esperar un poco a la tecnología PCI Express o es mejor seguir confiando en el AGP8X. ■ David Rego

Te recomendamos que esperes y apuestes por la tecnología PCI Express que, sin necesidad de profundizar en que supone un

La pregunta del mes

Peligros del juego online

Desde que tengo conexión a Internet ADSL no paro de jugar partidas online multijugador pero al conectar con otros jugadores el sistema rechaza la conexión. Me imagino que es debido al “firewall” integrado en WindowsXP, porque al desconectarlo todas las conexiones van de maravilla. Así que me gustaría preguntaros si ¿no estoy corriendo demasiados riesgos al desactivar el “firewall” de XP con juego online? ■ David Robles



Sí, estás corriendo un grave riesgo de intrusiones e infecciones de virus si no tienes otro “cortafuegos” instalado además del integrado en Windows XP. Por eso es preferible desconectarlo sólo mientras se juega online pero manteniendo activo un cortafuegos como “Norton Internet Security”, “BlackICE Defender” o McAfee Firewall. Son programas específicos de cortafuegos mucho más eficaces y con unos menús de configuración sencillos e intuitivos que permiten habilitar la conexión con los servidores de juegos abriendo los puertos y direcciones IP pertinentes. Todos estos parámetros de configuración suelen estar descritos en el manual de tu juego.

¿?

¡Resolvemos tus dudas!

■ Si tienes cualquier duda sobre piezas, periféricos, componentes, etc... envíanos un e-mail a hardware@micromania.es o una carta a:
HOBBY PRESS, S.A MICROMANÍA
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.

gran avance en tecnología de gráficos, consigue duplicar el rendimiento del procesador gráfico con respecto al puerto APG8X. Además, no tienes que esperar mucho, ya están disponibles placas base con puertos PCI Express y tarjetas gráficas para esta interfaz.



nVidia ¿Ultra o XT?

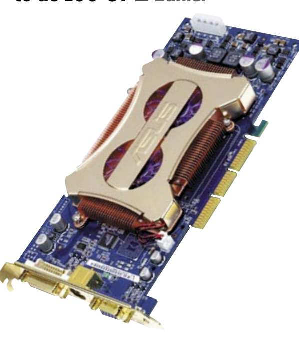
Tengo una GeForceFX 5200, limitada con juegos como «FarCry». Estoy dispuesto a cambiarla, pero sin gastar más de 150 € y he visto que la versión Ultra casi duplica tanto la cantidad de memoria como la velocidad del procesador gráfico y la memoria. Hasta ahora, había pensado en dar el salto a las FX5700 XT, pero es una versión recortada con algunas prestaciones menores que la FX5200 Ultra. Con este lío de modelos y familias ¿Qué es mejor, dar el salto a una familia de tarjetas más potente aunque sea en versiones XT, o quedarte en la versión Ultra de la gama anterior? ■ Dámaso Domínguez



Vamos por partes. Al analizar los datos de velocidad de la GPU (procesador gráfico) y memoria, así como el ancho de banda de la misma, se deben comparar con respecto al mismo modelo de GPU, de ahí que las versiones Ultra de una determinada GPU pueden mejorar el rendimiento en torno a un 15%. Ahora bien, las diferencias entre las GPU FX5200 (basada en el chip gráfico nv34) y las FX5700 (chip nv35) son notables. Ésta última tiene mejores funciones para dar mayor realismo a los juegos, de tal forma que una FX5700 XT puede rendir mucho más que una FX5200 Ultra aunque sus prestaciones de velocidad sean menores. Es comprensible que estés liado porque no es nada fáil interpretar estos datos.

Última oportunidad

Tengo una tarjeta GeForce 4 y estoy muy contento con ella, pero se le ha roto el ventilador y la temperatura llega hasta los 80ºC, menos mal que el sistema se bloquea y no pasa nada más. Mi pregunta es si merece la pena reparar la tarjeta o es mejor que me compre una nueva. Si es así, ¿cuál es la más recomendable con un presupuesto de 100 €? ■ Daniel



Desde luego, no te merece la pena reparar la tarjeta en un servicio técnico, te cobrarán más de lo que cuesta actualmente. Ahora bien, no la tires todavía. Si eres mañoso sólo tienes que buscar, en una tienda de componentes electrónicos para PC, un ventilador como el que lleva tu tarjeta gráfica. Levantándolo verás el voltaje que lleva y simplemente debes pedirlo con la misma conexión, seguro que no te costará más de 3 €. Si no estás familiarizado con la electrónica y prefieres optar por una tarjeta nueva, con tu presupuesto te recomendamos que adquieras una ATI Radeon 9600SE o una GeForce FX 5500.

SONIDO 3D

Cascos multicanal

¿Existe alguna tecnología capaz de reproducir sonido envolvente en auriculares? No quiero molestar cuando juego por las noches y he leído sobre el sistema Dolby Headphone ¿Lo habéis probado? ■ Jesús Almero



La tecnología Dolby Headphone es bastante realista, pero está pensada para el sonido multicanal pregrabado, como el Dolby Digital de los DVD-Vídeo y no da tan buenos resultados con los juegos. Pero te recomendamos que le eches un vistazo a los auriculares Trust 751B 5.1 Silverline, que integran en los cascos altavoces independientes para conseguir un sonido 5.1 auténtico. Lógicamente, no suenan como un conjunto de altavoces 5.1, pero la sensación de "surround" es impresionante.

ACTUALIZACIONES

Los mods

Actualmente juego con varios mods que he descargado para «Far-Cry» y «Unreal Tournament 2004». Algunos modifican la configuración gráfica del juego pero esto me causa problemas: se cuelgan. ¿Qué es lo que no hago bien? ■ Javi Gitsau

Los mods están hechos, en su mayoría, por los aficionados y no hay mucho que puedas hacer para mejorarlos salvo esperar a que los perfeccionen. De todas formas para asegurarte cuenta siempre con las últimas actualizaciones de tus juegos.



¿Funciona en mi PC?

Los mejores juegos tienen casi siempre requisitos elevados o un tanto especiales. Aquí te detallamos qué te va a hacer falta para disfrutar de los mejores juegos que hemos alanlizado este mes, y te recomendamos los dispositivos con los que sacarles el máximo partido.

DOOM 3



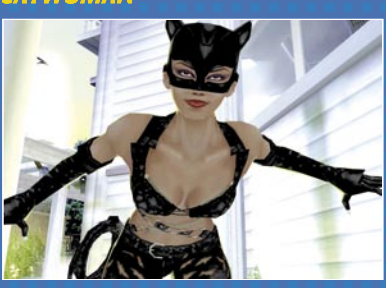
► Esta maravilla no exige un equipo demasiado potente para mostrar unos gráficos y un sonido excepcional, pero para sacarle verdadero partido es imprescindible tener una tarjeta gráfica potente que ofrezca total soporte de hardware para juegos con **DirectX9**, como las **Radeon 9700** o las **GeForce FX 5900**. Importantísimo también es contar con un conjunto de **altavoces 5.1** y una **tarjeta sonido con salidas multicanal**.

CODENAME: PANZERS



► Para jugar a «Panzers» no hay muchas exigencias con el hardware pero conviene tener en cuenta que el manejo de múltiples IA en el juego aconsejan una CPU que no tenga menos de **1,5 GHz** de velocidad. Para los gráficos, que tu tarjeta cuente con la característica de aceleración **T&L** y sea compatible con **DirectX9** Te vendrá bien un **ratón óptico** para manejar bien a tus tropas.

CATWOMAN



► Para ver bien los sensuales movimientos de «Catwoman» tu **CPU** ha de estar entorno a los **1,5 GHz.** Pero más importante es la tarjeta gráfica. A partir de las gamas **GeForce FX 5200 y Radeon 9600** lo verás todo en condiciones y en alta resolución. Exige **256 MB** de **RAM**, pero va mucho mejor con **512 MB.** En cuanto al control, un **gamepad con palanca analógica** es casi imprescindible.

SHELLSHOCK NAM'67



► Este juego es un tanto exigente con el hardware, en relación a la calidad gráfica que ofrece. Toma nota de esto. Tu PC debe tener una CPU que tenga una velocidad alrededor de **2GHz**, y la **memoria RAM** es conveniente que esté por encima de los **512 MB.** De otra forma, en ciertos momentos algunos escenarios pueden ralentizarse. Irá bien si tu tarjeta gráfica tiene **128 MB** de RAM.

Sumérgete en el sonido virtual

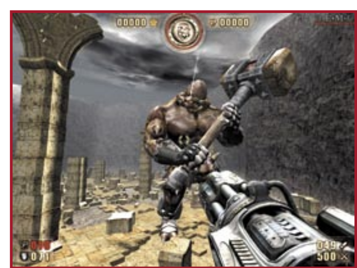
SONIDO 3D

Avanzas con sigilo por un pasillo y presientes que el enemigo anda cerca. Estás agachado y la oscuridad no te deja ver nada. Suerte que te has pasado al sonido 3D y los altavoces que te rodean son tu mejor aliado. Algo se mueve tras de ti, giras la vista y allí está... un Hellknight.



DÓNDE VAS A NECESITAR EL SONIDO 3D

DE LA TEORÍA A LA PRÁCTICA. Si aún no tienes claro el concepto de sonido 3D no pasa nada, en los siguientes ejemplos comprobarás su aplicación práctica en los juegos actuales.
El sonido 3D siempre contribuye a sumergirnos en la atmósfera de un juego y nos permite mejorar nuestras oportunidades en cada partida. Si se trata de un juego de acción podemos localizar enemigos o evitar a los atentos guardias de seguridad que patrullan zonas poco iluminadas, en los de velocidad taponar un adelantamiento o, como en la vida real, sentir la presión ambiental en los simuladores deportivos. No lo ves, pero lo sientes.



▲ **EL GIGANTE DE LA MAZA EN LAS RUINAS DE «PAINKILLER»** nos obliga a correr alejándonos de él en busca de municiones y armaduras. Viene muy bien escuchar sus atronadores pasos por los canales traseros para saber a qué distancia se encuentra.



▲ **EN «FAR-CRY»,** cuando estamos ocultos bajo los muelles con abundantes enemigos que están hablando, el movimiento del sonido entre los altavoces nos indicará dónde están y podremos sorprenderlos desde la mejor posición para disparar.



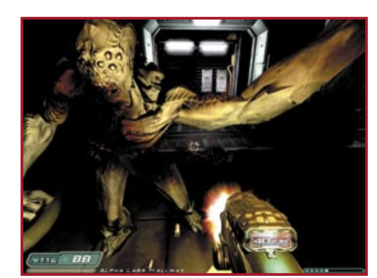
▲ **EN LAS PARTIDAS MULTIJUGADOR DE «UNREAL TOURNAMENT 2004»** el sonido 3D es una ayuda decisiva. No sólo te permitirá advertir la presencia de adversarios si no que podrás sorprender a más de uno que se oculte detrás de una esquina.



▲ **EN LOS JUEGOS DE ACCIÓN BÉLICA COMO «CALL OF DUTY»,** el siseo de las balas desde los canales frontales a los traseros son tan realistas que entran ganas de echarse cuerpo a tierra, una experiencia casi angustiosa y de lo más divertida.



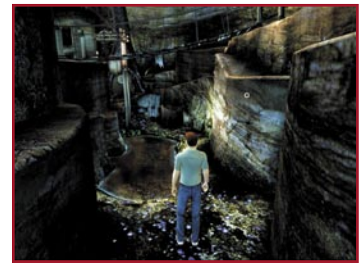
▲ **TAMBIÉN LOS JUEGOS EN TERCERA PERSONA COMO «MAX PAYNE 2»** sacan un partido excepcional del sonido multicanal. En «Max Payne 2» se dispara la adrenalina cuando oímos como caen al suelo los casquillos de bala por los altavoces traseros.



▲ **EN «DOOM 3,** cuando avanzas por las entrañas de la base en Marte en plena oscuridad y con la única iluminación de tu linterna, es crucial contar con una ayuda para detectar la posición de los demonios que te esperan ocultos para darte un buen susto.



▲ **EN «SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW»** el sonido de unos tenues pasos nos permite conocer por dónde andan los guardias de seguridad y la distancia a que se encuentran. Puedes esperar a que pasen mientras permaneces oculto.



▲**LAS AVENTURAS GRÁFICAS COMO «URU, AGES BEYOND MYST»** no se quedan atrás en el uso de audio 3D para rodear al jugador en los efectos de ambiente y aumentar así el grado de inmersión de la atmósfera de juego, la clave del género.



▲ **EN LOS JUEGOS DE VELOCIDAD COMO «TOCA RACE DRIVER 2»** el sonido 3D es muy valioso. El estruendo de un motor por los altavoces traseros delata que un rival se nos pone a rebufo para intentar un adelantamiento y nos permite maniobrar para evitarlo.

TOP 10
DE LA DEMOLICIÓN ACÚSTICA

1. **PAINKILLER.** Primer juego con sonido 3D 7.1 auténtico.
2. **DOOM 3.** Sonido envolvente 5.1 que logra una inmersión total.
3. **CALL OF DUTY.** EAX Advanced HD con una gran calidad de efectos.
4. **FAR-CRY.** Sonido 5.1 extremadamente preciso.
5. **MAX PAYNE 2.** EAX Advanced HD. El sonido acompaña perfectamente al efecto "Matrix".
6. **TOCA RACE DRIVER 2.** EAX Advanced HD. Hace que los motores rujan como en ningún otro juego.
7. **KILL SWITCH.** Dolby Digital 5.1 interactivo.
8. **SPLINTER CELL, PANDORA TOMORROW:** EAX Advanced HD.
9. **COLIN MCRAE 4.0:** Primer juego con EAX Advanced HD 4.0
10. **UNREAL TOURNAMENT 2004.** EAX Advanced HD.

CONFIGURACIÓN DEL SISTEMA DE SONIDO 3D

ES FÁCIL DE INSTALAR. Las tarjetas de sonido y conjuntos de altavoces vienen con instrucciones detalladas para que el cableado y la posición de los altavoces sea perfecta. Y, lo que es mejor, un código de colores en los conectores y salidas multicanal de la tarjeta (o placa base) para no liarse a la hora de realizar las conexiones. La piedra angular del sonido 3D es la colocación de los altavoces de forma que tu silla esté en el centro.
Tan importante como la instalación es la configuración de las opciones de audio en el menú del juego ya que se manejan multitud de términos que hablan de las distintas tecnologías. Para asegurarse, lo mejor es recurrir al manual del juego.

▶ CONFIGURACIÓN DE SONIDO 7.1



▶ CONFIGURACIÓN DE SONIDO 5.1



Ya no se trata de mejorar la ambientación, sino de sobrevivir en algunos juegos. El sonido juega un papel cada vez más importante en la jugabilidad

Sonido envolvente, Dolby Surround o "susurraund" como dicen algunos en castizo, hay multitud de nombres para hablar del sonido multicanal y no digamos ya si nos enfrascamos en las tecnologías, pero lo importante es que ha pasado de ser una pasión exclusiva de los audiófilos a estar de boca de todos. Los conjuntos de altavoces 5.1 y las tarjetas de sonido PCI son más asequibles que nunca. Y eso sin olvidar que las nuevas placas base integran un chip de sonido 5.1 sin coste adicional. Por ello se han convertido en los componentes de moda pero su éxito se debe, más que nada, a que el sonido 3D ya está en casi todos los juegos. Muy pocos títulos lo ignoran y de los que merecen la pena, menos todavía.

¿QUÉ ES EL SONIDO 3D?

Antes de profundizar más conviene aclarar que el audio multicanal posicional interactivo –para abreviar, sonido 3D– de nuestro PC nada tiene que ver con el sonido 5.1 de las películas, ni tampoco consiste en que todos los altavoces suenen a la vez. Es una tecnología que puede entenderse mejor estableciendo una similitud con los gráficos 3D. Así, mientras un motor gráfico de un juego determina qué objetos, dónde y cómo se muestran en pantalla según la posición de la cá- ▶▶

TARJETAS DE SONIDO Y CHIPS DE AUDIO DE PLACAS BASE

LA PRÁCTICA TOTALIDAD DE PLACAS BASE ACTUALES integran un chip de sonido 5.1, así que se plantea la pregunta: ¿Compro una tarjeta de sonido o me la ahorro con una placa base con sonido 3D integrado? Para responder a esta pregunta desde un punto de vista técnico hemos realizado algunas test que evalúan el porcentaje de uso de la CPU y el resultado ha sido claro: los chips de sonido integrados en placa reducen en torno a un 8% este porcentaje con respecto a las tarjetas de sonido PCI, si bien esta diferencia es inapreciable si la CPU es superior a 1 GHz. De todar formas y en conclusión, por calidad de sonido –la gama alta de tarjetas de sonido procesa audio a 24bit/96 KHz– y sobre todo compatibilidad, es preferible instalar una tarjeta de sonido. Aunque para ajustar un presupuesto el sonido integrado es más que recomendable.

Creative SoundBlaster Audigy 2 ZS

Segmento: Alto
Precio: 149 €



Representa lo máximo en tecnología y prestaciones de sonido, con una calidad excepcional avalada por la certificación THX y procesamiento de 24 bit a resoluciones de 192 KHz para ofrecer soporte de DVD-Audio. Dispone de consola de configuración THX para hilar fino en la ecualización de los canales 7.1. En sonido 3D implementa EAX Advanced HD 4.0 y en cine en casa el Dolby Digital EX y DTS ES. Además, su repertorio de conectores no tiene rival.

Creative SoundBlaster Audigy LS

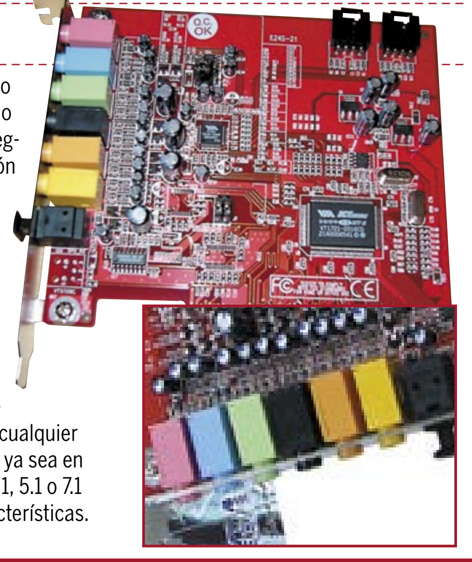
Segmento: Medio
Precio: 89,90 €



Este modelo soporta EAX Advanced HD de 24 bit en configuración multicanal 5.1 y su relación señal/ruido es de 100dB: casi no pierde calidad respecto del sonido original. Estas características son propias de equipos profesionales. La mejor elección por compatibilidad y relación calidad/precio. Hay que tener en cuenta que casi todos los juegos que incluyen sonido 3D utilizan una u otra versión de la tecnología EAX Advanced HD de Creative.

Gainward Hollywood Home 7.1

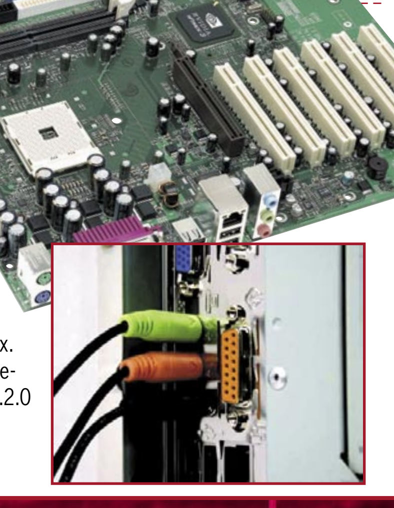
Segmento: bajo
Precio: 40 euros



La mejor baza de este modelo es su increíble precio, pues no tiene competencia en este segmento al ofrecer configuración 7.1. Integra el procesador de sonido VIA Envy 24 HT-S, que soporta los principales estándares de sonido 3D: DirectSound 3D, EAX 2.0 y Sensaura 3D.
Además, sus conectores poseen un código de colores con el que se facilita la instalación de los altavoces. Casi cualquier tipo de altavoces multicanal, ya sea en configuración 2.1 (estéreo) 4.1, 5.1 o 7.1 pueden aprovechar sus características.

SoundStorm 5.1

Segmento: Medio **Precio:** No aplicable (integrado en placa).



Ante la multitud de placas base disponibles es recomendable consultar el apartado de sonido de cada modelo. Probablemente le darán bastante importancia al sonido 5.1 y se mencionará qué chip integran.
Las plataformas con chipset nForce2 y nForce3 de nVidia cuentan con el procesador SoundStorm, basado en el hardware de sonido de la Xbox. Puede decodificar Dolby Digital 5.1 Interactivo y soporta DirectSound3D, EAX.2.0 y Sensaura 3D. Los chipset Intel y VIA tambien integran sonido 3D.

---

mara, el sonido 3D hace exactamente lo mismo con los efectos de sonido, enviándolos a los canales 5.1 adecuados –izquierdo frontal, central, derecho frontal, trasero izquierdo y trasero derecho– según la procedencia del sonido dentro del entorno de juego en relación a la posición de nuestro personaje.

Quizá con un ejemplo quede más claro. Si jugando a «Far-Cry» nos topamos con un enemigo sus disparos sonarán por el altavoz central, pero el rebote de las balas a nuestra espalda se repartirá entre los canales traseros. En ese momento puede aparecer un helicóptero por la derecha, cuyas aspas escucharemos por el altavoz frontal derecho. En definitiva, escuchamos el sonido casi, casi como en la vida real.

El sonido multicanal ha experimentado una gran evolución en los últimos tres años. Ya casi ningún juego 3D prescinde de la inmersión que permite

VENTAJAS E... ¿INCONVENIENTES?

Las ventajas del sonido 3D no se limitan a envolvernos con los sonidos del entorno para aumentar el grado de inmersión sino que se convierte en un elemento más del juego, puesto que nos permite localizar a otros personajes, objetos o elementos del entorno que no vemos.

Aunque pueda parecer lo contrario tener un equipo multicanal no implica unos volúmenes de sonido de los que crean problemas con los vecinos; al contrario, como los efectos de sonido están más localizados y su reproducción es más precisa no es necesario subir tanto el volumen como con el estéreo convencional.

La principal desventaja del audio 3D es que consume en torno a un 8% más los recursos de la CPU con respecto a un estéreo. A pesar de que los procesadores de audio actuales asumen gran parte de la aceleración 3D, si la CPU es limitada —por debajo de 1 GHz— no es aconsejable activar los modos de sonido 3D.

Hasta ahora el sonido 3D multicanal se ha enfocado como un lujo pero su evolución apunta a convertirlo en protagonista de la acción. Es más, a que sea un ele-

ALTAVOCES Y AURICULARES

TODO EXPERTO EN SONIDO DE ALTA FIDELIDAD SABE que los altavoces son esenciales a la hora de obtener la máxima calidad de sonido. No en vano se encargan de transformar las señales eléctricas que salen del dispositivo de sonido en ondas sonoras audibles. De nada sirve procesar la señal a una resolución de 24 bit si los altavoces suenan a caja de zapatos. Es fundamental que el diseño, la ingeniería y los materiales empleados por los altavoces sean de gran calidad. Por eso, en nuestra selección nos hemos asegurado que todos los conjuntos suenen con una naturalidad y precisión sonora que no baje del notable. Y, en algunos casos, sube hasta el sobresaliente que se otorga a aquellos sistemas con certificación THX. Ojo, que no es un sistema de sonido como mucha gente cree, sino una exigente certificación de calidad.

Creative Gigaworks S750

Segmento: Alto **Precio:** 479 €



Sí, este conjunto de altavoces 7.1 tiene un precio elevado, pero una vez que escuchas como suenan sus 70W RMS por canal –210W para el subwoofer– y lo comparas con otros conjuntos 5.1 diseñados para los Cine en Casa hasta parece una auténtica ganga. No en vano ostenta la certificación THX y los siete altavoces satélites son de dos vías separadas. Disponen de mando a distancia y de control de volumen independiente ¡para cada canal! Si te lo puedes permitir nos das mucha envidia.

Creative Inspire T7700

Segmento: Medio **Precio:** 149 €

Creative ha acertado de pleno con este conjunto 7.1 por el hecho de dotar a los tres altavoces frontales (izquierdo, central, derecho) de un diseño de dos vías separadas, con “tweeter” –altavoz específico para los agudos– y cono de medios/graves. Un factor decisivo para garantizar un buena respuesta en toda la gama de frecuencias, sobre todo porque el canal central soporta el 80% del sonido, y representa todo lo que sucede justo frente a nosotros.



Creative Inspire P580

Segmento: bajo **Precio:** 79 euros

La gama básica de Creative no renuncia a ofrecer al usuario un sonido demoledor para que los juegos cobren vida en este modelo 5.1, con un subwoofer de madera que entrega 17W RMS, mientras que los satélites disponen de 6W RMS por canal. Gracias a la tecnología CMSS, incorporada en las tarjetas de sonido de Creative, puede generar sonido 5.1 a partir de fuentes 4.1 o estéreo.



Auriculares Trust 751B 5.1 Silverline

Segmento: bajo **Precio:** 49 euros

Si no quieres molestar cuando juegas por la noche y ya pasas del estéreo, puedes mantener la configuración 5.1 con estos auriculares que incorporan tres altavoces (frontales, central, traseros) en cada casco. Vienen con los cables y la unidad de potencia para conectarse fácilmente a las salidas multicanal de la tarjeta de sonido o el DVD y disponen de un mando con control de volumen independiente para cada canal. Desde luego, son todo un invento y aunque no consiguen la misma sensación que los altavoces 5.1 por obvios motivos de física acústica, ofrecen un resultado sorprendente para tratarse de unos auriculares, especialmente la recreación de sonidos graves con efecto de vibración.



mento de la acción tan importante como los gráficos o los efectos visuales. Así se desprende de lo que hemos podido ver de «Doom 3», que tiene fases de oscuridad total en las que sólo contaremos con el sonido 3D para detectar la amenaza.

EL FUTURO

Respecto a las innovaciones del sonido multicanal, el 7.1 está llamado a sustituir paulatinamente al 5.1 por cuanto aporta un auténtico sonido de 360º al situar altavoces laterales para que la transición del sonido del frontal a los traseros en una escena 3D sea perfecta. Tampoco hay que olvidar que ofrece mejor reproducción a los formatos extendidos de sonido digital para cine en casa, el Dolby Digital EX y el DTS ES. La calidad de sonido, ya notable, debe ir aumentando puesto que las tarjetas actuales reproducen sonido digital –con 192KHz de frecuencia y una resolución de 24 bit– de un modo muy preciso. Sólo falta que los programadores se animen a samplear los efectos de sonido y la música a esos niveles, para que la reproducción de audio sea sublime, mejor que un CD de música.

En cuanto a la tecnología, destaca la llegada de los laboratorios Dolby al sonido 3D para PC, con el sistema Dolby Digital Interactivo, que ya implementan casi todos los chips de audio integrados en placas base. Recientemente ha llegado a un acuerdo con Intel y Realtek para que ambos fabricantes integren en sus chipsets de placas base el códec con la tecnología Intel High Definition Audio –conocido como “Azalia”– que tiene lo último en efectos de los laboratorios Dolby. Y lo más molesto del sonido 3D, los dichosos cables, tiene ya los días contados, gracias a las nuevas tecnologías inalámbricas Bluetooth y Wi-Fi. Así que, si no estás en la onda del sonido 3D, ve animándote . Merece la pena. ■**A.T.I.**

La introducción del sonido 5.1 interactivo equipara la calidad del sonido de los juegos con el de las salas de cine. Y en el futuro será aún mejor...

Índice

Infomanía

La aplicación interactiva del DVD está dotada de un sistema que lanza el menú automáticamente tras introducir el DVD-ROM en el lector del ordenador. Selecciona después el programa que te interese y pulsa sobre la opción INSTALAR.

Micromanía garantiza que el DVD que regala junto con la revista ha sido sometido a los más exhaustivos controles de testeo y antivirus por parte de la empresa duplicadora del DVD contratada a tal efecto.

Los derechos sobre los contenidos incluidos en el DVD pertenecen a sus respectivos autores y Micromanía publica bajo su autorización expresa los programas que distribuye en su DVD.

¡Dale más juego a tu PC!

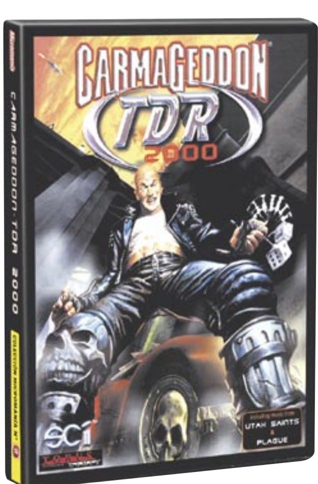
¿Ya has llegado al final de este número? No te preocupes, que aún queda diversión. En el DVD vas a encontrar lo que necesitas para darle más juego a tu PC. Demos, vídeos, especiales, actualizaciones y, este mes, dos juegos completos. ¡¡Disfrútalo!!

Juego completo

CARMAGEDDON TDR 2000

Género: Velocidad · Compañía: SCI · Idioma: Castellano · Espacio: 419 MB

El juego de velocidad más controvertido de la historia de los videojuegos te ofrece una estupenda jugabilidad y una diversión endiablada y trepidante. En el juego encarnas a Max Damage quien, preso de por vida, decide escapar de su prisión, cueste lo que cueste. Esto implica que tendrá que llevarse por delante a cualquiera que se cruce en su camino, ya sea policía, un gágster o uno de los ciudadanos que tienen la obsesión de acabar con él. A su favor sólo cuenta con una falta absoluta de escrúpulos al volante, unas ganas extremas de escapar y el instinto asesino que le permitirá sobrevivir.



Lo que hay que tener

- SO: Windows 95/98/ME/XP
- CPU: Pentium II 266 MHz
- RAM: 32 MB
- HD: 210 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D con 8 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 7.0

Controles básicos:
- W/S/A/D: Movimiento
- Ratón: Vistas
- Botón izquierdo: Disparar





NOTA: Para que el juego funcione correctamente debes tener el DVD dentro de la unidad lectora.

LAS CARÁTULAS ORIGINALES DE LA COLECCIÓN

¡Completa tu colección con las carátulas originales! Si prefieres coleccionar los DVDs de Micromanía con la carátula original del juego, sólo tienes que sacarla de la funda y darle la vuelta. ¡Más fácil, imposible!





¿Necesitas ayuda?

Si tienes cualquier problema con los programas incluidos en el DVD, puedes contactar con nuestro Servicio de Asistencia Técnica (SAT) por correo electrónico:

satmicromania@micromanía.es

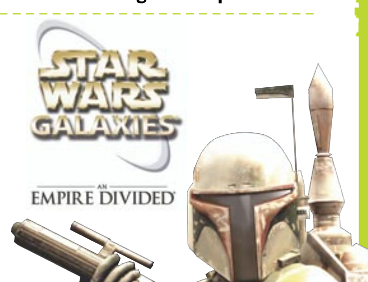
Juego completo (Versión de prueba)

SÓLO EN Micromanía

SW Galaxies
An Empire Divided

Rol online · Compañía: LucasArts / S.O.E. / Activision · Inglés · Espacio: 2 GB

Star Wars: Galaxies es el primer juego de rol online ambientado en "Star Wars". Aquí tienes una versión completa del juego que, durante 14 días, te permitira probarlo gratis y te ayudará a decidir si quieres continuar en el universo "Star Wars". En «Galaxies» podrás interactuar con todas las razas y los personajes míticos de la saga cinematográfica, desde Darth Vader hasta Han Solo. Tú eliges qué camino vas a llevar entre una gran variedad de posibilidades, viajando por los diez mundos recreados en detalle.



Lo que hay que tener

- SO: Win 98SE/Me/2000/XP
- CPU: Pentium III 933 MHz
- RAM: 256 MB
- HD: 2 GB
- Tarjeta gráfica: 33 MB (T&L)
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0

Controles básicos:

- W/S/A/D: Movimiento
- Ratón: Vista
- Menús: Ratón/teclado
- Chat: Teclado

Creación de una cuenta de usuario

1. Instala «Star Wars Galaxies: An Empire Divided», que encontrarás en el DVD de Micromanía 116, en tu PC siguiendo los pasos que te indica la aplicación.

2. Con el fin de poder jugar a «Star War Galaxies» durante un período de evaluación de 14 días, es necesario crear una cuenta en los servidores del juego. Para ello, entra en el sitio web: http://www.playstarwarsgalaxiesfor14days.com y rellena los correspondientes espacios con la información que se requiere en cada uno de ellos. Debes indicar una dirección de e-mail válida y el código de activación de la cuenta, que es el siguiente: MCMN0910 (ojo los "0" son ceros)

3. Una vez que te hayas registrado, recibirás automáticamente un e-mail a tu dirección, (la que has indicado anteriormente) que contendrá el CÓDIGO LLAVE DE EVALUACIÓN GRATUITA, con el que podrás acceder y jugar a «Star Wars Galaxies: An Empire Divided» durante los 14 días de la promoción.

4. Ahora, ya puedes hacer doble click sobre el icono que lanza «Star Wars Galaxies», y que ha sido creado previamente, después de la instalación. Finalmente, una vez lanzado, el juego te solicitará que introduzcas el citado CÓDIGO LLAVE y en cuanto lo hagas, ya podrás jugar.

IMPORTANTE: Una vez que se ha activado la cuenta de evaluación, podrás jugar a «Star Wars Galaxies» durante 14 días. Debes activar tu cuenta antes de las 11:59 PM del 31 de Octubre de 2004, o no será admitida por el programa de evaluación gratuita. «Star War Galaxies» requiere conexión a Internet y sólo está previsto para jugar desde Europa y Norteamérica. Para seguir jugando a «Star War Galaxies» más allá de los 14 días de esta promoción, es necesario comprar una copia del juego, a través de Proein el distribuidor del juego o de Activision España. Al activar la cuenta comercial de usuario concluye el período de evaluación. Para activar la cuenta de usuario comercial, es necesaria una tarjeta de crédito válida en la que se cargará el pago de una cuota. Existen otros términos y condiciones generales que han de ser aceptados para activar la cuenta comercial del juego y jugar.

Preview

DOOM 3
La referencia del 2004

Género: Acción · Compañía: id Software/Activision · Distribuidor: Proein · Lanzamiento: Verano 2004 · Idioma: Inglés

Ha llegado el momento de ver «Doom 3» de cerca, y te podemos asegurar que, en nuestra opinión, tanto tiempo de espera ha merecido la pena, aunque serás tú quien pueda comprobar en primera persona las evoluciones de un título destinado a ser una de las referencias del 2004 y del género de la acción durante mucho tiempo. Una nueva secuela que te permitirá experimentar sensaciones más allá incluso de sus espectaculares efectos gráficos: su ambientación te sumergirá en la acción y creerás por un momento estar dentro del juego, formando parte de una verdadera obra de arte. Mientras decides si «Doom 3» es lo que esperabas de él, puedes ir abriendo boca con este vídeo que el equipo de desarrollo ha realizado hace apenas unas fechas.



Steel Panthers: World at War
Versión Completa 8.2

Género: Estrategia · Compañía: Matrix Games · Distribuidor: Matrix Games · Lanzamiento: Ya disponible · Idioma: Inglés · Tamaño: 424 MB

La táctica militar es el gran atractivo de este título ambientado en la II Guerra Mundial, con un sistema de juego por turnos que permite al jugador hacer movimientos de tropas o ataques directos, ya sea con unidades de solados o con numerosos vehículos. La versión 8.2 incluida en el DVD te permitirá jugar partidas, tanto con el ordenador como contra otros, online.

Lo que hay que tener

- Sistema Operativo: Windows 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium II 400 MHz
- RAM: 64 MB
- HD: 950 GB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 16 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0b

Controles básicos:

- Ratón: Todos los controles disponibles.



Cycling manager 4
Una etapa Alpina del Tour

Género: Man. deportivo Compañía: Cyanide Studios Distribuidor: Puntosoft Lanzamiento: Ya disponible Idioma: Castellano Tamaño: 166 MB

Durante el verano, el ciclismo tiene sus tres grandes citas: Giro Tour y Vuelta. «Cycling Manager» vuelve con su cuarta entrega del simulador de ciclismo más laureado. En esta demo podrás disputar una etapa del Tour entre las localidades de Lannemean y Plateau de Beille: Alta montaña con cuatro puertos de montaña y final en alto. El equipo al que dirigirás es el Team CSC, con importantes corredores internacionales junto al español Sastre.

Lo que hay que tener

- Sistema Operativo: Windows 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 600 MHz
- RAM: 128 MB
- HD: 500 GB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 16 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 8.1

Controles básicos:

- Ratón: Todos los controles disponibles.





Adventures of Sherlock Holmes: The silver earring
Los primeros pasos de la aventura

DEMO RECOMENDADA Micromanía

Género: Aventura Compañía: Frogwares Distrib.: Puntosoft Lanzamiento: Sept. 2004 Idioma: Inglés tamaño: 334 MB

El juego nos traslada a una lujosa mansión del S. XIX a la que son invitados Sherlock Holmes y su fiel amigo, el doctor Watson, quienes son testigos de una extraña muerte. Tras recibir una carta de ayuda inician una investigación a fondo para esclarecer este turbio asunto... Una nueva aventura gráfica de investigación al estilo más clásico. Con esta demo vas a poder disfrutar de los primeros pasos de la aventura en los que, con preguntas a diversos testigos presentes y las pruebas que irás recogiendo, podrás dar algo de luz a este misterio.





Lo que hay que tener

SO: Windows 98/ME/2000/XP CPU: Pentium III 500 MHz RAM: 128 MB HD: 390 MB Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 16 MB Tarjeta de sonido: 16 bit DirectX 9.0

Controles básicos:

- Ratón: Todos los controles disponibles

¡¡Extras!!

Ground Control 2: Op. Exodus
Kit de desarrollo de mods

Género: Estrategia Compañía: Massive Entertainment Distribuidor: Vivendi Universal Idioma: Inglés Tamaño: 5 MB

La segunda entrega de uno de los títulos de estrategia mejor desarrollados del momento, «Ground Control 2», aún tiene mucho que ofrecer a los amantes del juego. El equipo de desarrollo nos ofrece esta completa herramienta para que cada cual ponga su imaginación y dé forma a diferentes mods adaptables a la versión original. Sin duda, representa un nuevo atractivo al juego y nuevas experiencias en cuanto a jugabilidad y dificultad.

Homeworld: Cataclysm
MOD Onslaught

Género: Estrategia Compañía: Onslaught Team Distribuidor: Onslaught Team Idioma: Inglés Espacio: 12 MB

La saga Homeworld sigue contando con miles de adeptos por todo el mundo. Por ello, el interés por sus capítulos sigue patente, y algunos equipos de desarrollo paralelos ponen su imaginación para la creación de diferentes modificaciones como la que te traemos en el DVD. «Onslaught» es el nombre de este mod, que en su versión 2.1 recoge posibilidades más que interesantes para quienes hayan tenido ya la oportunidad de manejar este juego.

Spellforce: The Order of Dawn
Editor de Mapas

Género: Rol Compañía: Phenomic Game Development Distribuidor: Nobilis Idioma: Inglés Tamaño: 8 MB

Aunque de reciente aparición, seguro que más de uno se habrá planteado intentar ampliar el inmenso mundo en el que transcurre la acción de «Spellforce». Ahora, tú mismo puedes ampliar sus caminos gracias a este editor de mapas, con el que podrás realizar tus propias creaciones e integrarlas en el juego para ofrecer nuevas posibilidades a los que se encuentren en un punto muerto haber terminado el juego.

Far Cry
CryENGINE MOD SDK

Género: Acción Compañía: Crytek Studios Distribuidor: Ubi Soft Idioma: Inglés Tamaño: 30 MB

Un juego con el enorme éxito como el que ha tenido -merecidísimamente- «Far Cry» no podía dejar de tener sus modificaciones. Generalmente, en la creación de estas se precisa, por un lado modelos y por otro lado, una herramienta que combine los modelos con el engine del juego. Esta herramienta ya está a disposición de todos: CryEngine MOD SDK. Con ella, podrás crear nuevas misiones, aumentando en gran medida sus horas de juego.

Painkiller
Demo multijugador

Género: Acción Compañía: DreamCatcher Interactive Distribuidor: Virgin Play Lanzamiento: Ya disponible Idioma: Inglés Tamaño: 137 MB

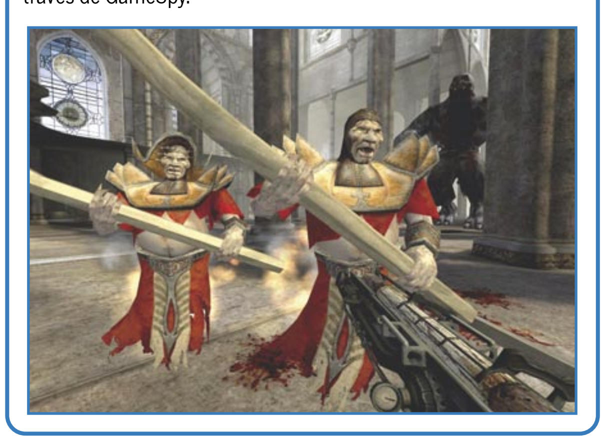
«Painkiller» es uno de los títulos más atractivos de la acción en primera persona y además cuenta con unas cuantas demos. Esta nueva ofrece una visión global del modo multijugador, con dos mapas que pueden ser jugados a través de LAN o internet por hasta 16 jugadores en dos modalidades distintas de juego, "Free for All" y "The Light Bearer". También incluye la opción para crear un servidor dedicado a través de GameSpy.

Lo que hay que tener

- Sistema Operativo: Windows 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 1.5 GHz
- RAM: 384 MB
- HD: 150 GB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 8.1b

Controles básicos:

- W/S/A/D: Movimiento.
- Ratón: Vistas
- Botón izq.: Disparo
- Espacio: Saltar



Mashed

Carrera contrarreloj y competición

➲Género: Velocidad ➲Compañía: Empire Interactive ➲Distribuidor: Virgin Play ➲Lanzamiento: Septiembre 2004 ➲Idioma: Inglés ➲Tamaño: 57 MB

Velocidad y acción son dos de las cualidades que reúne este título, y que sin duda son sus grandes bazas, junto a una jugabilidad de vértigo. En «Mashed» te pondrás al volante de un bólido con la única intención de barrer al resto de competidores de la vista utilizando todo tipo de artimañas y objetos que irás encontrando por el camino. En la demo del DVD podrás escoger uno de los equipos disponibles y con él intentar un asalto al record del circuito, demostrando así que tu habilidad al volante no es un espejismo. Igualmente podrás escoger un modo de competición (todos contra todos o uno contra todos) e intentar eliminar en el mismo circuito al resto de contrincantes.





Lo que hay que tener

➲SO: Windows 98/ME/2000/XP ➲CPU: Pentium III 1 GHz ➲RAM: 128 MB ➲HD: 70 MB ➲Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB ➲Tarjeta de sonido: 16 bit ➲DirectX 9.0

Controles básicos:
➲S/X: Acelerar/frenar ➲Cursor izq./dcha.: Izquierda/derecha ➲Espacio: Acción



Previews

Axis & Allies
Acción en el frente

➲Género: Estrategia ➲Compañía: TimeGate Studios ➲Distribuidor: Atari ➲Lanzamiento: Noviembre 2004 ➲Idioma: Inglés



Por primera vez, podremos escoger entre una de las cinco potencias que participaron en la II Guerra Mundial, Alemania o Japón incluidas. Comprueba con este vídeo un sistema de juego que, sin ser el más original del mundo, sigue siendo muy divertido.

Sid Meier's Pirates!
Vuelven de nuevo los piratas

➲Género: Aventura/Estrategia ➲Compañía: Firaxis Games ➲Distribuidora: Atari ➲Lanzamiento: Navidades 2004 ➲Idioma: Inglés

Recuperado del pasado, y de la mano de uno de los grandes creadores, Sid Meier, llegará pronto a nuestros PCs un título en el que la combinación de géneros es uno de sus mayores atractivos. «Sid Meier´s Pirates!» te sumergirá en el mundo del mar, los botines, los bandidos y las luchas a espada. Este vídeo te mostrará los avances en el desarrollo que se están consiguiendo, al tiempo que te permitirán comprobar el ambiente en el que se moverá tras su salida al mercado.

Caballeros del Templo: Cruzada Infernal
Un nivel completo

➲Género: Acción ➲Compañía: Starbreeze Studios ➲Distribuidor: TDK Mediactive ➲Lanzamiento: Ya disponible ➲Idioma: Inglés ➲Tamaño: 213 MB

Juego clásico de espadas y brujería, entre los templarios. La demo del DVD sitúa la acción en la ciudad de Petra y a lo largo de todo el nivel te cruzarás con infinidad de enemigos a los que habrás de hacer frente con las diferentes armas con las que vas a contar.

Lo que hay que tener

➲Sistema Operativo: Windows 98/ME/2000/XP
➲CPU: Pentium III 600 MHz
➲RAM: 192 MB ➲HD: 246 GB
➲Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 16 MB
➲Tarjeta de sonido: 16 bit
➲DirectX 8.1

Controles básicos:
➲Cursores: Movimiento.
➲W: Golpear.

Silent Storm: Sentinels
Tres misiones completas

➲Género: Estrategia ➲Compañía: Nival Interactive ➲Distribuidor: JoWood ➲Lanzamiento: Otoño 2004 ➲Idioma: Inglés ➲Tamaño: 296 MB

Una nueva demo de esta expansión, en la que afrontarás nuevos retos haciendo frente a tres misiones para un solo jugador. La primera, de espionaje (habrás de buscar y destruir una serie de informes), una segunda de "custodia", y última misión llena de acción buscando unos documentos en una mina.

Lo que hay que tener

➲Sistema Operativo: Windows 98/ME/2000/XP
➲CPU: Pentium III 800 MHz
➲RAM: 128 MB ➲HD: 800 GB
➲Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB
➲Tarjeta de sonido: 16 bit
➲DirectX 9.0

Controles básicos:
➲Ratón: Todos los controles disponibles

Actualizaciones

▶Splinter Cell: Pandora Tomorrow
Actualización a la versión 1.31. Con este archivo se ha mejorado el sistema multijugador y anti-trucos, además de solventar ciertos pequeños defectos del juego, como los encontrados con el teletransporte. Igualmente, se ha mejorado el sistema de ranking del juego.

▶Empires: Los Albores de la Era Moderna
Actualización a la versión 1.2. Este archivo centra todas sus mejoras en el sistema multijugador del juego. Se han mejorado la compatibilidad con los servicios de GameSpy y la sincronización con los servidores de partidas multijugador es también ahora bastante más estable.

▶Joint Operations
Actualización a la versión 1.2.0.10. Este archivo soluciona diferentes problemas de compatibilidad encontrados con tarjetas AGP y diferentes CPUs. Igualmente se ha mejorado el sistema de movimiento del ratón en determinados momentos del juego. Además, la actualización recoge mejoras generales que afectan a casi todas las parcelas del juego.

▶Painkiller
Actualización a la versión 1.3.1. Esta actualización solo puede efectuarse desde la versión 1.3 del juego. Gracias a ella se han eliminado los problemas encontrados a la hora de cargar partidas salvadas en los distintos niveles.

▶Warcraft III
Actualización a la versión 1.16a. Este archivo adapta el juego a las distintas expansiones que han ido surgiendo en torno a él. Igualmente, se han introducido ciertas mejoras que aumentan el rendimiento del juego y ajustan la dificultad del mismo dependiendo del tipo de jugador.

▶IL-2 Forgotten Battles - Ace Expansion
Actualización a la versión 2.04. Este archivo actualiza el juego desde la versión 2.01 y no es compatible con las versiones anteriores, en juego a través de red. Por este motivo, para poder lanzar partidas multijugador, todos los usuarios habrán de disponer de la misma versión. Con esta actualización se han solventado muchos problemas encontrados en el título a nivel gráfico y de cuelgues inesperados.

▶Chaos League
Actualización a la versión 1.01. Los desarrolladores del juego no han dado explicaciones concretas de las mejoras que realiza esta actualización, pero lo que sí han dejado claro es que son muchas las correcciones que efectúa.

▶Soldiers: Heroes of WWII
Actualización a la versión 1.12.2. Este archivo realiza tantas mejoras que resulta imposible contarlas en este corto espacio, por lo que os remitimos al archivo de texto que se adjunta en la carpeta de la actualización.

Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO DE



No te pierdas...

SPLINTER CELL 3 CHAOS THEORY

¡Desvelamos los secretos mejor guardados de la nueva aventura de Sam Fisher! ¡Sólo para tus ojos!

Y además...

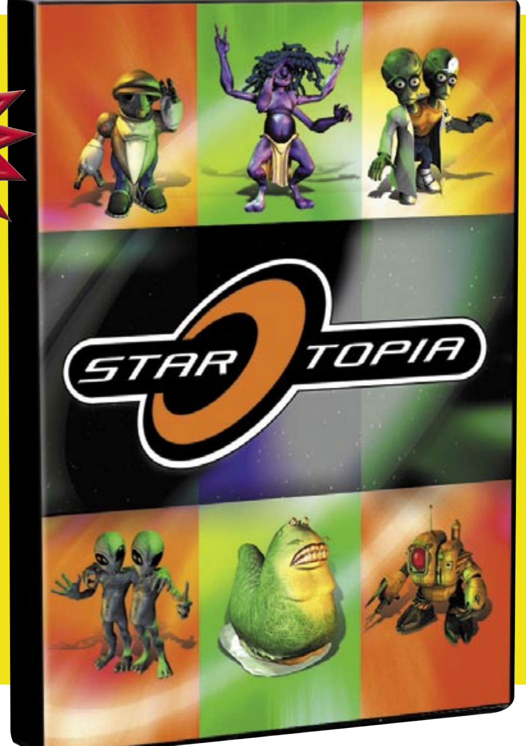
- **PRINCE OF PERSIA 2**
  El príncipe vuelve convertido en un fiero guerrero. Te adelantamos todo sobre cómo será su nuevo juego.
- **TODOS LOS JUEGOS DE ROL ONLINE**
  Un extenso reportaje donde descubrirás los mejores títulos online del momento y... ¡los que están por venir!
- **ROME. TOTAL WAR**
  ¡Analizamos la versión final de «Rome»! Todas sus características puestas bajo la lupa de nuestros expertos.

Y en nuestro DVD

Juego Completo Original para PC

STARTOPIA





Descubre la estrategia más divertida. El universo se ha vuelto loco y sólo tú puedes salvarlo. ¿Aceptas el reto?

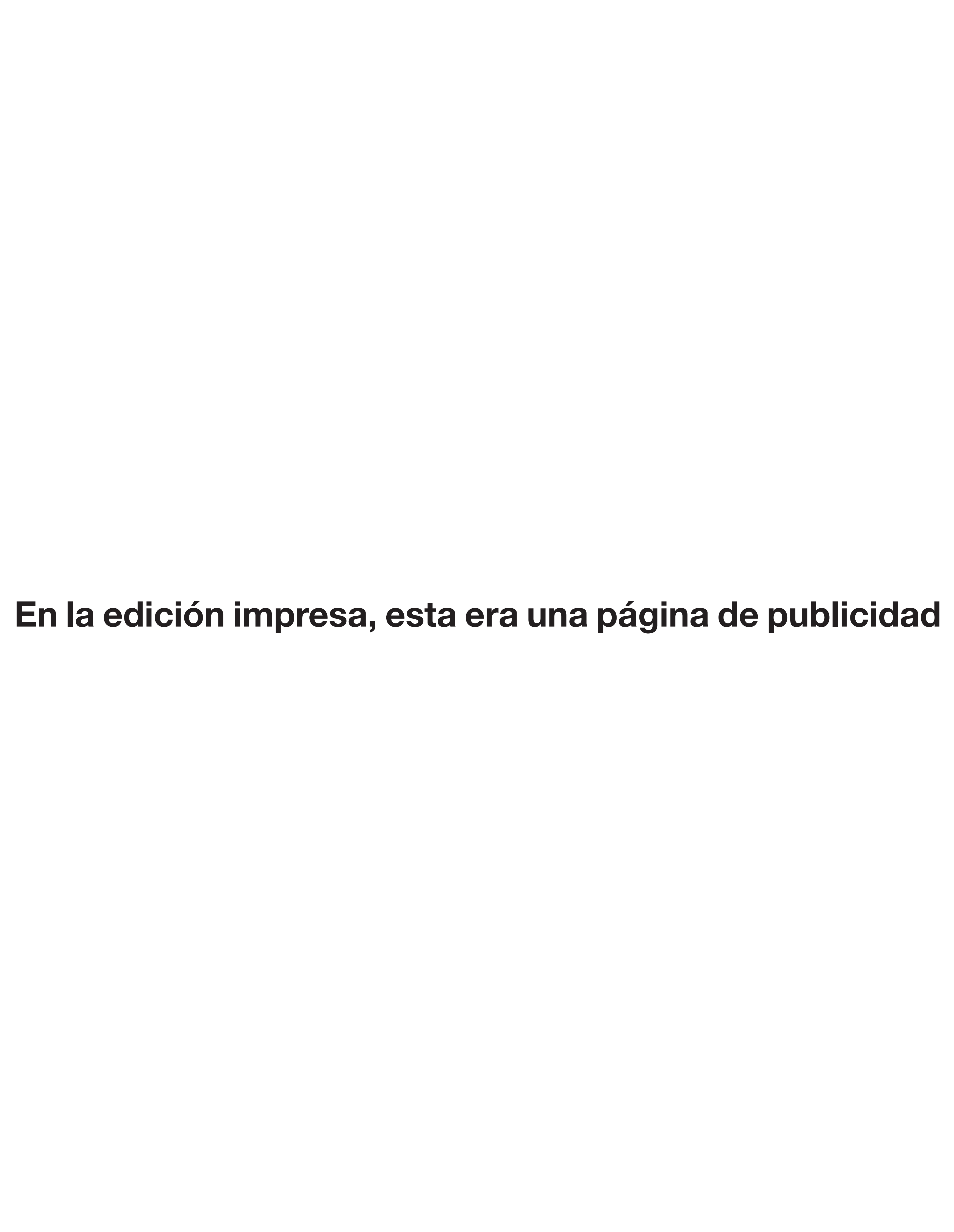


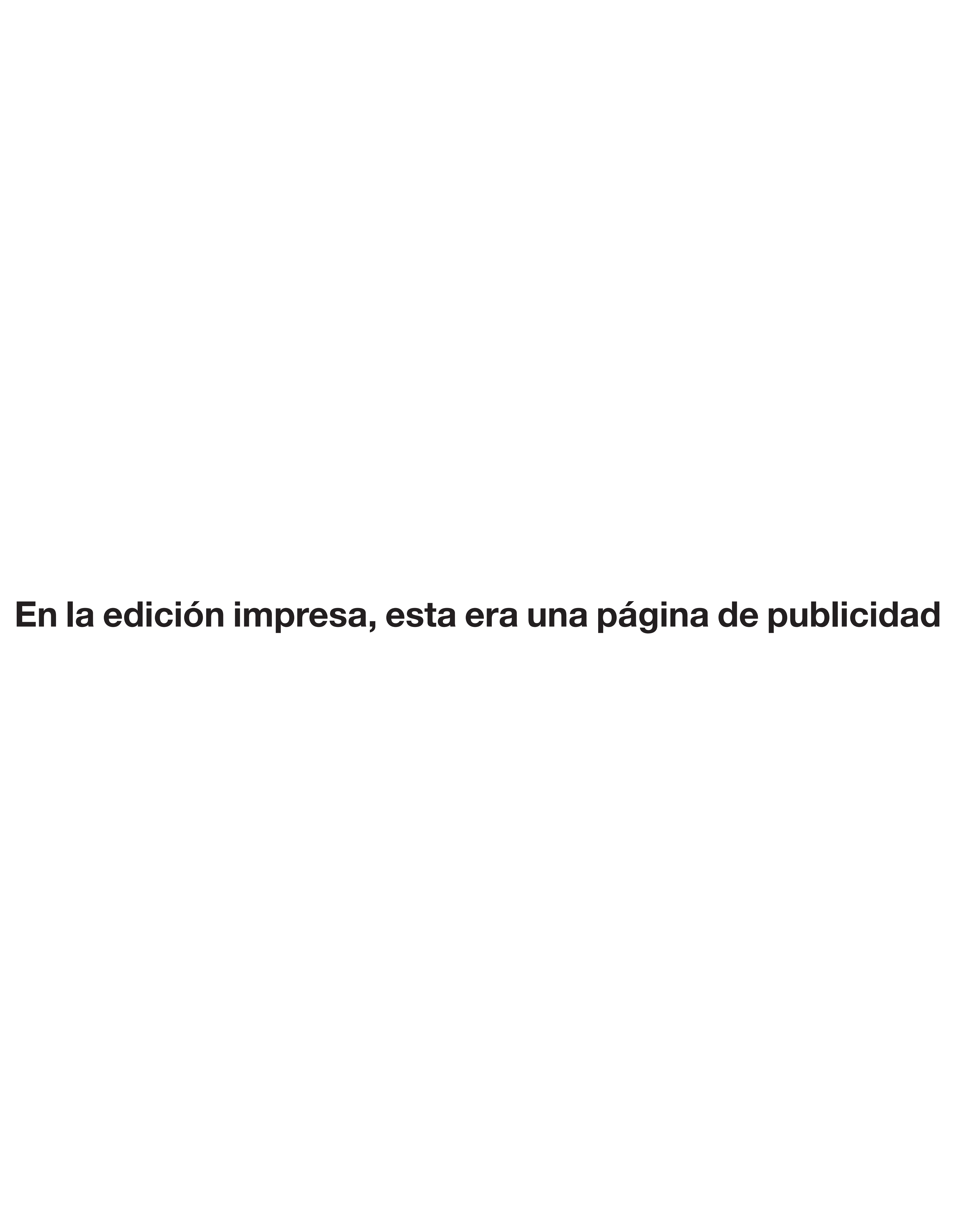
Especial Trucos

¡¡Una completa base de datos para que localices en un santiamén los trucos de tus juegos favoritos!!

Y además, las mejores **demos jugables** del mes, **previews** y todos los **extras** que necesitas para darle mucho más juego a tu PC.

Nota: Los contenidos de esta página pueden cambiar en función de la actualidad.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad